Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

02/19 · Ausgabe 262 · € 4,90

N-ZONE

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 02

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

AUF SEITEN 18

DIE N-ZONE-AWARDS 2018

Von Smash bis Celeste: Wir küren die besten Spiele des Jahres!

NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE

Nintendos 2D-Hüpfer für Switch im Test: Tolle Deluxe-Edition oder lahme Zweitverwertung?

ÜBER 125 MILLIONEN SPIELER WELTWEIT!

JETZT ÜBERALL IM HANDEL FÜR 3,99 EURO ERHÄLTLICH ODER EINFACH ONLINE BESTELLBAR UNTER: SHOP.COMPUTEC.DE/EDITION

CMG EDITION

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Da ist es nun vorbei, das Jahr 2018, und es war ein richtig starkes Jahr für Nintendo und dessen Fans. Während die Nintendo Switch 2017 mit hervorragenden Spielen wie *Zelda: Breath of the Wild, Splatoon 2* und *Super Mario Odyssey* einen echt starken Start hinlegte, zementierte Nintendo im letzten Jahr seine Hybridkonsole als bleibendes Erfolgsgerät, das in aller Munde ist. Besonders auffällig war die gigantische Menge an Spielen, die 2018 für Switch erschienen sind. Knapp 1.200 Titel von unzähligen Entwicklern und Herstellern fanden allein im letzten Jahr ihren Weg in die Switch-Verkaufsregale sowie den Nintendo eShop und darunter waren so viele hochwertige Spiele, dass man selbst als sehr aktiver Zocker kaum hinterhergekommen ist.

Nintendo selbst hat sich im ersten Halbjahr noch ziemlich zaghaft mit großen Neuveröffentlichungen gezeigt, dafür haben die Japaner mit *Nintendo Labo* im April eine absolut einzigartige Produktlinie für Switch eingeführt, die Videospiele mit Do-it-yourself-Bastelprojekten verschmilzt und sich vornehmlich an Kinder richtet. Besonders geprägt war das Spielejahr auf der Switch – und überall sonst – natürlich vom alles vereinnahmenden *Fortnite*-Hype, der mit der Switch-Veröffentlichung des Battle-Royale-Spektakels im Juni auch einen großen Teil der Nintendo-Spieler infizierte. Nicht weniger prägend war der Hype rund um *Super Smash Bros. Ultimate*, das im März angekündigt wurde und im Dezember dann bereits erschien. Nintendo schürte gekonnt die Vorfreude bei den Fans mit regelmäßigen, verdammt coolen Charakter-Trailern und anderen spannenden Info-Bomben, sodass *Smash Ultimate* bereits wenige Tage nach Release Verkaufsrekorde brach.

Welche Spiele-Highlights ansonsten zum nun abgeschlossenen 2018er-Kapitel von Nintendos Gaminghistorie beitrugen, erfahrt ihr in unserer gigantischen Titelstory. Im Rahmen der N-ZONE-Awards 2018 ehren wir auf 18 Seiten und in 12 Kategorien die absoluten Toptitel sowie unsere ganz persönlichen Spiele-Höhepunkte. Bestimmt findet ihr dort das ein oder andere Spiel, das sich nachzuholen lohnt!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe und ein fabelhaftes 2019 wünscht

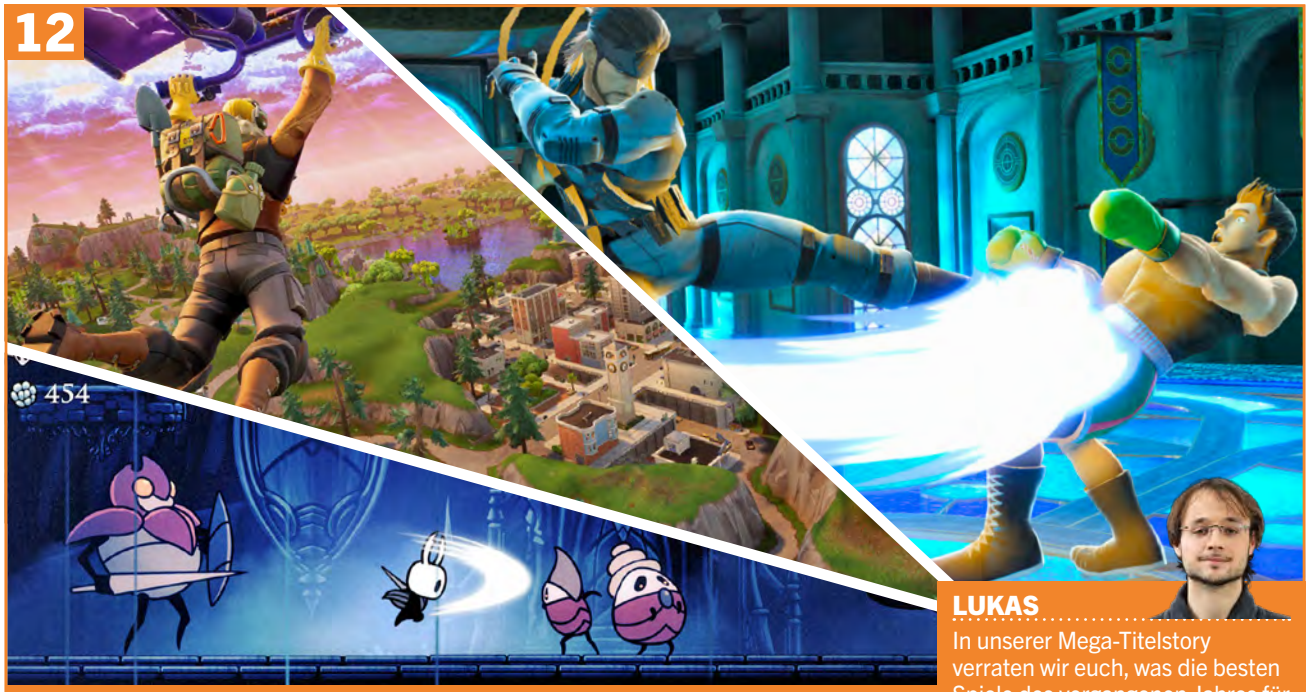
euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 02/2019

Die Qual der Wahl
Ganze 47 Spiele erhielten bei der redaktionsinternen Abstimmung zu den Top 10 der Spiele des Jahres 2018 für Switch mindestens eine Stimme. Daran merkt man bereits sehr schön, wie viele qualitative Kandidaten es im vergangenen Jahr gab. Beim 3DS konnten im Vergleich nur neun Spiele Stimmen gewinnen, was auf einem acht Jahre alten Gerät, das nicht mehr viele Neuveröffentlichungen erhält, aber keine große Überraschung ist.

Blitzstart ins neue Jahr
Das Erste, was für die N-ZONE-Redaktion 2019 beruflich anstand, war die Finalisierung dieser Ausgabe, denn der Produktionsschluss fiel diesmal exakt auf den 2. Januar. Wir betrachten das einfach mal als gutes Omen fürs noch junge neue Jahr!

HEFTINHALT 02/2019



SPECIAL | DIE N-ZONE-AWARDS 2018

LUKAS

In unserer Mega-Titelstory verraten wir euch, was die besten Spiele des vergangenen Jahres für Switch und 3DS waren.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Termine 36

Switch

Crash Team Racing Nitro Fueled 34
Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order 32
Travis Strikes Again: No More Heroes 30

TEST

Team & Meinungsmache 38
Topspiele 56

Switch

Asterix & Obelix XXL 2 54
Everspace – Stellar Edition (eShop) 44
Firewatch (eShop) 66
Football Manager 2019 Touch (eShop) 52
Gris (eShop) 64
Guacamelee! 2 (eShop) 50
Katamari Damacy Reroll (eShop) 48
Kingdom Two Crowns (eShop) 65
New Super Mario Bros. U Deluxe 40
Sega Mega Drive Classics 46
Super Smash Bros. Ultimate (Nachspiel) 55
Super Treasure Arena (eShop) 67

REPORTAGE & SPECIAL

Die N-ZONE-Awards 2018 12
- Top 5 Wiederkehrer 13
- Katharinas Highlights des Jahres 14
- Top 5 Mehrspielertitel 16
- Top 5 Indie-Hits endlich auf Switch 17
- Lukas' Highlights des Jahres 18
- Top 5 Viel Spiel fürs Geld 20
- Top 5 Fortlaufende Spiele und Erweiterungen 21
- Viktors Highlights des Jahres 22
- Schrott des Jahres 24
- Top 5 Spiele des Jahres 3DS 25
- Johannes' Highlights des Jahres 26
- Top 10 Spiele des Jahres Switch 28

ONLINE

Nintendo eShop 64

RETRO

Mario Kart: Super Circuit 68
N-ZONE Zeitreise 70

SERVICE

Pokémon: Let's Go! Komplettlösung – Teil 2 72

COMMUNITY

Interaktiv 88
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96

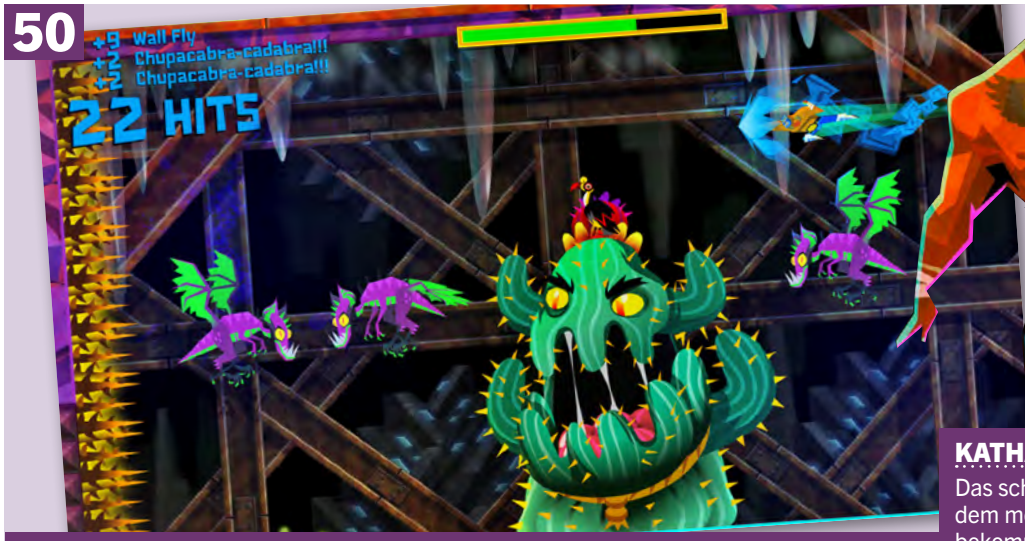
40

JOHANNES

Der 2D-Mario-Hüpfer von der Wii U kehrt zurück. Lohnt sich der erneute Ausflug ins Pilzkönigreich? Das und mehr im Test!

TEST | NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE

50

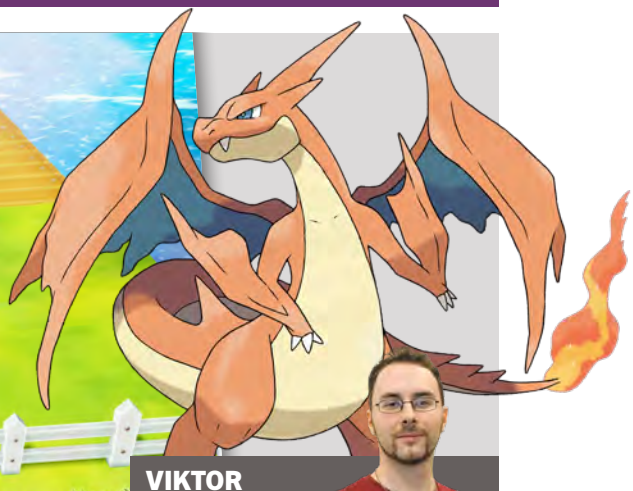


KATHARINA

Das schräge Metroidvania mit dem mexikanischen Luchador bekommt einen Nachfolger spendiert, der ebenso spaßig ist.

TEST | GUACAMELEE! 2

72



VIKTOR

Ihr braucht Hilfe bei eurem Kanto-Abenteuer oder möchtet einfach nur nichts im Spiel verpassen? Dann helfen wir gerne weiter!

SERVICE | POKÉMON: LET'S GO! LÖSUNG – TEIL 2

VERKAUFS-TOP-10

SWITCH

1		**POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU! & EVOLI!** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/18 Spielspaß: 79% Im neuen Jahr haben die Taschenmonster die Nase vorn, dicht gefolgt von *Smash Ultimate*.
2		**SUPER SMASH BROS. ULTIMATE** Entwickler: Bandai Nam./Sora Ltd. Test in: N-ZONE 01/19 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91%
3		**SUPER MARIO PARTY** Entwickler: Nd Cube Test in: N-ZONE 11/18 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 83%
4		**MARIO KART 8 DELUXE** Entwickler: Nintendo Test in: N-ZONE 05/17 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91%
5		**MINECRAFT** Entwickler: 4J Studios Ltd. Test in: N-ZONE 07/17 Hersteller: Mojang/Microsoft Spielspaß: 80%
6		**SPLATOON 2** Entwickler: Nintendo Test in: N-ZONE 08/17 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91%
7		**DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION** Entwickler: Blizzard Ent. Test in: N-ZONE 12/18 Hersteller: Blizzard Ent. Spielspaß: 90%
8		**SUPER MARIO ODYSSEY** Entwickler: Nintendo Test in: N-ZONE 12/17 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88%
9		**CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER** Entwickler: Nintendo Test in: N-ZONE 08/18 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 81%
10		**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD** Entwickler: Nintendo Test in: N-ZONE 12/17 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88%

3DS

1		**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86% Anfang 2019 macht *Animal Crossing* das Rennen.
2		**LUIGI'S MANSION** Entwickler: Nintendo Test in: N-ZONE 11/18 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 85%
3		**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Test in: N-ZONE 07/14 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 85%
4		**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D** Entwickler: Grezzo Test in: N-ZONE 07/11 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90%
5		**DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D** Entwickler: Retro Studios/ M. G. Test in: N-ZONE 06/13 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 86%
6		**SUPER MARIO MAKER 3DS** Entwickler: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 76%
7		**SUPER MARIO 3D LAND** Entwickler: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90%
8		**MARIO PARTY: THE TOP 100** Entwickler: Nd Cube Test in: N-ZONE 02/18 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 77%
9		**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo/Retro St. Test in: N-ZONE 01/12 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94%
10		**NEW SUPER MARIO BROS. 2** Entwickler: Nintendo Test in: N-ZONE 09/12 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91%

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDO ERNEUERT MARKENSCHUTZEINTRÄGE

Biz Die Erneuerung liefert einen Grund für Spekulationen.

Markenschutz ist ein in der modernen Geschäftswelt für quasi alle Unternehmen wichtiges Thema, welches folglich auch bei Nintendo ernst genommen wird. Das japanische Unternehmen ist sogar durchaus bekannt für seine rigide Markenschutzpolitik. Nun hat Nintendo zwei interessante Markenschutzeinträge erneuert, die Grund für Spekulationen liefern. Dabei geht es um die ursprünglich für die Wii erschienenen Titel *Metroid: Other M* sowie *Super Mario Galaxy*. Vor allem zu einer Neuauflage des letztgenannten Spiels für die Switch kursieren schon länger Gerüchte. Die Markenschutzeinträge wurden zur Verwendung für Videospielinhalte, herunterladbare Inhalt sowie auf Smartphones erneuert.

ERSTER SMASH-BROS.-DLC BEKANNT

Switch Joker wird die Riege der DLC-Kämpfer anführen.

Bereits vor Release des Prügelspiel-Hits *Super Smash Bros. Ultimate* für die Switch im Dezember war bekannt, dass über längere Zeit hinweg neue Inhalte in Form von DLCs für das Spiel erscheinen werden, die auch im Rahmen eines Season Pass erhältlich sind. Die ebenfalls im Dezember verliehenen Game Awards nutzte Nintendo kurzerhand, um vor einem großen weltweiten Publikum den Kämpfer des ersten DLC-Packs anzukündigen: Joker aus dem Japano-Rollenspiel *Persona 5*! Reggie Fils-Aimé, seines Zeichen Chef von Nintendo of America, äußerte sich kurz darauf dazu. Laut Reggie solle die Ankündigung von Joker eine Art Symbol für den Ansatz sein, den Nintendo und das Entwicklerteam mit den DLC-Erweiterungen verfolgen.

WELTREKORD FÜR MARIO-SPRECHER

Biz Charles Martinet sichert sich einen Weltrekord für seine Arbeit als Mario-Stimme.

Guinness World Records: Dabei denken die meisten wahrscheinlich an den größten, kleinsten oder schwersten Menschen, vielleicht auch an eine herausragende sportliche Leistung oder an eine gigantische Zahl umgeworfener Domino-Steine. Doch auch im Bereich Videospiele gibt es schon lange Weltrekorde, in den letzten Jahren erscheint sogar jährlich eine gesonderte *Gaming-Edition* des berühmten Buchs der Rekorde. Einen Eintrag darin konnte sich nun Charles Martinet mit dem Release von *Super Smash Bros. Ultimate* sichern. Der Sprecher von Mario lieh dem Nintendo-Maskottchen damit nämlich in insgesamt 100 Spielen seine Stimme – die meisten Auftritte in Videospielen als Synchronsprecher desselben Charakters!

Bild: twitter.com/CharlesMartinet

MORTAL KOMBAT 11 FÜR SWITCH

Switch Der neuste Ableger der Prügelspiel-Serie erscheint für die Nintendo-Konsole.

Die Game Awards 2018 waren für Switch-Spieler nicht nur wegen der Enthüllung des ersten DLC-Kämpfers Joker aus *Persona 5* für den Nintendo-Prügler *Super Smash Bros. Ultimate* interessant, sondern auch wegen der Ankündigung von *Mortal Kombat 11*. Das Prügelspiel wird am 23. April 2019 von Warner Bros. Interactive Entertainment veröffentlicht und zwar unter anderem für die Switch. *Mortal Kombat 11* soll laut Entwickler und Hersteller dank benutzerdefinierbaren Charaktereinstellungen und einer gänzlich neuen Grafik-Engine für ein neuartiges Spielgefühl sorgen. Ein erster Trailer, der allerdings noch keine tatsächlichen Spielsequenzen zeigt, wurde zeitgleich mit der Ankündigung veröffentlicht.

SSB ULTIMATE RIESIGER ERFOLG

Switch Der Nintendo-Prügler verkaufte sich direkt nach Release enorm gut.

Super Smash Bros. Ultimate ist ein herausragendes Spiel, das beweist nicht zuletzt unsere Wertung von 91. Das schlug sich in der kurzen Zeit nach Release auch gleich in entsprechenden Verkaufszahlen nieder, die für verschiedene Regionen vorliegen. Weltweit wurde das Prügelspiel in der ersten Woche über 5 Mio. Mal verkauft, im Heimatland Japan in den ersten drei Tagen dabei 1,2 Mio. Mal. In den USA ging das Spiel in den elf Tagen nach Release rund 3 Mio. Mal über die Ladentheke. Für Deutschland, Europa, Australien und Neuseeland liegen zwar keine exakten Zahlen vor, hier ist *Super Smash Bros. Ultimate* aber überall das am schnellsten verkaufte Nintendo-Heimkonsolenspiel aller Zeiten.

ICONOCLASTS ALS HANDELSVERSION

Switch Im Laufe des Jahres erscheint eine Retail-Version des spaßigen Metroidvania-Titels.

Im eShop der Nintendo Switch sind bereits heute deutlich über 1500 Spiele erhältlich, angesichts der noch nicht einmal zwei Jahre zurückliegenden Veröffentlichung der Konsole eine beeindruckende Zahl. Darunter befinden sich auch einige richtig gute Metroidvania-Titel, beispielsweise *Iconoclasts*. Wir haben das Werk einer einzigen Person in der N-ZONE 10/2018 getestet und mit einer 87er-Wertung für besonders gut befunden. Vor Kurzem kündigte nun der Spieleheresteller Limited Run Games eine physische Version des Spiels an, die im Laufe des Jahres erscheint, bisher war *Iconoclasts* für die Switch nur digital erhältlich. Vorbestellungen sind ab dem 18. Januar direkt auf der Website von Limited Run Games möglich.

N-ZONE-STECKBRIEF #40

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Professor Samuel Eich

ERSTER AUFTRI TT:
Pokémon Rote und Blaue Edition (1999)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Pokémon Rote und Blaue Edition (1999)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
In seiner Jugend war Professor Samuel Eich ein engagierter Pokémon-Trainer und wetteiferte mit dem Top-Vier-Mitglied Agathe um den Titel des besten Trainers.

KURZBIOGRAFIE:
Professor Samuel Eich ist der Pokémon-Professor der Kanto-Region, zwischen 50 und 60 Jahre alt und wohnt in Alabastia, dem Heimatort des Pokémon-Protagonisten Ash Ketchum. Im gleichen Ort hat er auch sein Labor, in dem er mit Unterstützung seiner Assistenten die wundersame Welt der Taschenmonster erforscht. In der Pokémon-Welt ist er sehr bekannt und genießt ein hohes Ansehen, Professor Eich ist daher auch der Mentor anderer bekannter Professoren der anderen Regionen. Sein größter Traum ist die Vervollständigung des Pokédex; um dieses Ziel zu erreichen, entsendet er den Protagonisten bei *Pokémon Rote* und *Blaue Edition* in die spannende Welt der Pokémon.

TRIVIA:
Beim *Pokémon*-Sammelkartenspiel existiert ein böser Doppelgänger des Professors, der für das teuflische Team Rocket arbeitet. In der Anime-Serie pflegt Professor Eich eine Rivalität mit Professor Lind.

SWITCH IN JAPAN
ERFOLGREICHER ALS VITA

Switch Die Hybrid-Konsole überholte den Sony-Handheld bei den Verkaufszahlen.

Japan ist das Heimatland gleich zweier international erfolgreicher Konsolen- und Spielehersteller: Nintendo und Sony. Während Big N schon mehrere Jahrzehnte Erfahrung und Erfolg mit Handheld-Konsolen vorweisen kann, stieg der Konkurrent Sony erst 2004 mit der Playstation Portable in den Markt der mobilen Spielkonsolen ein und das mit großem Erfolg und über 80 Mio. Verkäufen. Der Nachfolgekonsole PS Vita blieb der Durchbruch allerdings verwehrt, bis dato wurden in Japan rund 5,96 Mio. Konsolen abgesetzt. Die Switch erreichte Mitte Dezember eine Gesamtverkaufszahl von 6,11 Mio. Geräten im Heimatland und überholte damit die PS Vita bereits weniger als zwei Jahre nach der Erstveröffentlichung der Hybrid-Konsole.

DLC-KOSTÜME
FÜR Mii-KÄMPFER

Switch In *SSBU Ultimate* wird es kostenpflichtige Kostüme für die Mii-Kämpfer geben.

Nintendo bietet für die meisten seiner Spiele heutzutage zusätzliche kostenpflichtige Inhalte an und macht auch beim erfolgreichen Prügelspiel *Super Smash Bros. Ultimate* keine Ausnahme. Schon länger bekannt waren die Pläne zum Season Pass mit fünf neuen Kämpfern sowie Stages und jeder Menge zusätzlicher Musikstücke, außerdem zur Piranha-Pflanze als Frühkäuferbonus. Der offiziellen Support-Seite von Nintendo of America ist zu entnehmen, dass außerdem kostenpflichtige Mii-Kostüme erscheinen werden und zwar zum Preis von 75 US-Cent pro Kostüm. Welche Inhalte genau erscheinen werden ist gleichermaßen wie die europäische Preispolitik noch unbekannt, veröffentlicht werden sollen die Kostüme irgendwann 2019.

THE WITCHER 3
FÜR SWITCH?

Switch Ein Website-Eintrag deutet auf eine Switch-Version des Spiels hin.

Während die Wii U zum Release noch eine breite Unterstützung durch Drittthersteller genoss, schwand dieser Luxus mit dem ausbleibenden Erfolg der Tablet-Konsole zunehmend. Mit der Switch musste Nintendo erst wieder das Vertrauen der Drittthersteller gewinnen, vor allem bei großen Titeln, was den Japanern weitestgehend gelingt. Oftmals jedoch ist die technische Leistung der Nintendo-Konsole ein Hindernis. Daher ist das folgende Gerücht auch mit viel Vorsicht zu genießen, denn angeblich soll das leistungstechnisch anspruchsvolle *The Witcher 3* für die Switch erscheinen. Der französische Einzelhändler WTT listet einen entsprechenden Eintrag auf seiner Website, was den Anstoß zu dieser Mutmaßung gab.

ERFOLGREICHSTE
eSHOP-SPIELE

Switch Nintendo hat eine Liste mit den erfolgreichsten Titeln des eShops veröffentlicht.

Nintendo hat eine Liste mit den am meisten heruntergeladenen Spielen aus dem Switch-eShop für das vergangene Jahr 2018 veröffentlicht, bezogen auf die USA. Auf Platz 1 landet der kostenlose Battle-Royale-Shooter *Fortnite*, mit *Fallout Shelter* folgt auf dem zweiten Platz ein ebenfalls kostenloser Titel. Das erste Nintendo-Spiel in der Auflistung belegt mit *Super Smash Bros. Ultimate* Platz 4, der Dauerbrenner *Minecraft* befindet sich auf dem siebten Platz, die *Pokémon: Let's Go*-Titel belegten die Plätze 12 und 13. Insgesamt wird anhand der Liste deutlich, dass insbesondere Indie-Spiele auf der Switch erfolgreich sind, beispielsweise *Hollow Knight* (Platz 8), *Celeste* (Platz 10), *Undertale* (Platz 17) oder *Golf Story* (Platz 26).

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2019 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

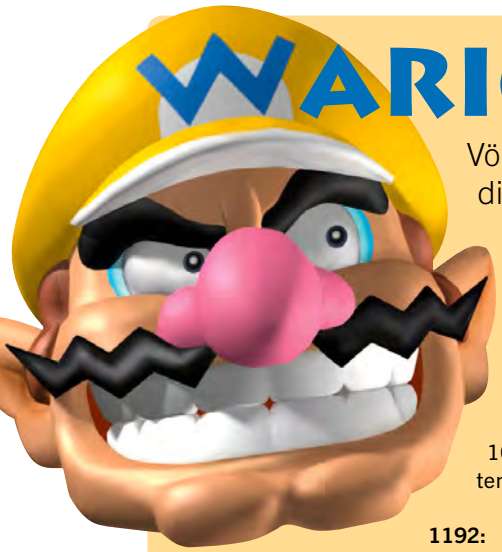
bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

NINTENDO DROHT EINE KLAGE

Biz Nicht stornierbare Vorbestellungen im eShop sind Verbraucherzentralen ein Dorn im Auge.

Oftmals berichten wir an dieser Stelle über Nintendos rechtliche Schritte gegen beispielsweise ROM-Anbieter oder Konsolen-Hacker. Aktuell sieht sich das Unternehmen aber selbst mit rechtlichen Problemen konfrontiert. Gegenstand der Debatte: Vorbestellungen im eShop, diese können nämlich nicht storniert werden. Die norwegische Verbraucherzentrale hat Big N deswegen bereits verklagt, denn diese Praktik verstoße laut der Verbraucherzentrale gegen geltendes EU-Recht, an das sich das japanische Unternehmen zu halten habe. Nintendo wies den Vorwurf bisher mit der Begründung zurück, dass die Spiele nicht nur im Vorfeld bestellt, sondern auch bereits vorab auf die Konsole heruntergeladen werden. Nun wendete sich die norwegische an die deutsche Verbraucherzentrale mit der Bitte, ebenfalls eine Klage gegen das Unternehmen anzustreben, da sich Nintendos europäischer Sitz in Frankfurt befindet. Die Klage soll bereits in nächster Zeit erhoben werden, bis es zu einem Urteil beziehungsweise einer andersartigen Einigung kommt, wird es voraussichtlich mindestens ein Jahr dauern.



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1191: Shigeru Miyamoto wurde im November 2006 von der *Time Asia* in die Top-Liste der „60 Heroes of Asia“ gewählt und in beiden Folgejahren unter die 100 Personen mit dem größten Einfluss.

1192: Bevor Nintendo of Europe seine Pforten eröffnete, wurden Nintendo-Produkte hierzulande hauptsächlich von einem deutschen Distributor namens „Bienengräber“ vertrieben.

1193: Zwischen 1994 und 1999 war es Club-Nintendo-Mitgliedern möglich, ältere Ausgaben des Magazins auf Anfrage nach zu bestellen, sofern sie nicht schon vergriffen waren. Wie viel das damals gekostet hat? Einzig das Porto für die Sendung in Form von Briefmarken!

1194: Nicht nur in Sachen Verkaufszahlen schoss der Nintendo DS über alle Berge, sondern auch in Wirklichkeit: Neal Mueller erreichte 2005 die Spitze des Mount Everest und hatte dabei seinen Nintendo-DS-Handheld mit im Reisegepäck.

1195: In der *Club Nintendo*-Ausgabe von Juni 1998 heißt es im Inhaltsverzeichnis, auf Seite 54 befände sich der Mario-Comic „Das Auge Gottes“. Stattdessen nennt sich der Comic in dieser Ausgabe „Rummelplatz-Quatsch“ und handelt von Mario, der von Weissager-Luigi während seines Rummelplatz-Besuches haufenweise eintreffendes Pech mithilfe der Game Boy Camera vorhergesagt bekommt. Ein Comic mit dem oben genannten Namen erschien hingegen nie.

1196: Die deutsche Internetseite Nintendos öffnete am 01. Mai 1997 ihre virtuellen Pforten und ist seitdem unter http://www.nintendo.de zu erreichen.

1197: Noch bevor der Club Nintendo 1989 sein Magazin in Deutschland erstmals veröffentlichte, erschien die heute seltsam anmutende Zeitschrift „Nintendo Power Club: The Informer“. Die etwa 30 Seiten starken Ausgaben, von denen es nur drei Stück gibt, waren in schwarz-weiß gehalten. Es gibt dort weder Screenshots zu Spielen noch Artworks oder Zeichnungen bekannter Nintendo-Figuren. Level-Karten wurden per Hand gezeichnet und viele Beiträge handschriftlich verfasst. Deplatziert wirkende *Garfield*-Comic-Strips und weitere Inhalte dieser Art, vor allem aber auch das fast schon politisch wirkende Coverdesign mit einem Adler als Motiv wirkten nicht Nintendo-typisch. Verantwortlich für die Zeitschrift war Thorsten Boldt.

1198: Die ehemalige Nintendo-Zentrale in Deutschland, Großostheim, entstand 1995. Allerdings arbeitete Nintendo schon rund fünf Jahre zuvor in Großostheim, nur nicht in eigenen Gebäuden.

1199: Seit Mitte 2008 war das ikonische rote Nintendo-Logo nicht mehr rot, sondern grau. 2016 gab es eine glorreiche Rückkehr zur Farbe Rot; zumindest im Hintergrund für den nun weißen Schriftzug.

1200: Zu Zeiten des Nintendo Entertainment System, Nintendos erster Heimkonsole, erlaubte Nintendo allen Entwickler-Studios jeweils nur maximal fünf Spiele pro Jahr für ihre Plattform zu veröffentlichen, um einen hohen Qualitätsstandard der Software zu gewährleisten.

MOBILE GAMES CHECK

powered by HONOR

Promo An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion Apps.

ANZEIGE

RAYMAN JUNGLE RUN

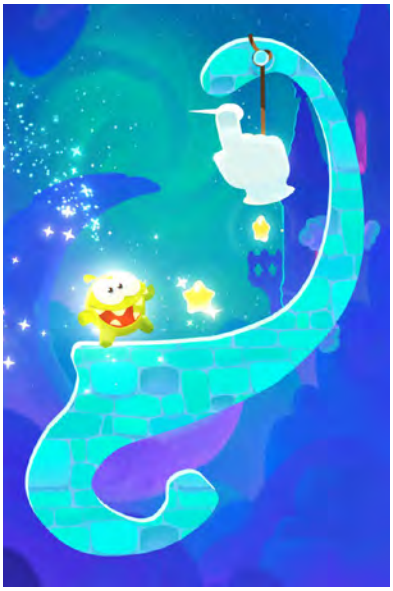
Lauf, Rayman, lauf!

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Ubisoft
Plattform:	Android, iOS
Preis:	Kostenlos
WERTUNG	★★★★★

Der französische Entwickler und Spielehersteller Ubisoft ist heutzutage zwar für viele verschiedene Spieleserien bekannt, wenige davon reichen aber so weit zurück wie *Rayman*. Bereits 1995 erschien das erste Jump&Run-Spiel mit dem arm- und beinlosen Energiebündel. Seinerzeit habt ihr noch einen DOS-Rechner oder ein Atari Jaguar benötigt, um *Rayman* zu spielen, heute reicht dazu ein Smartphone, das ohnehin nahezu jeder schon mit sich herumträgt. Grafisch müsst ihr dabei im Vergleich mit *Rayman Origins* nicht einmal Abstriche machen, denn *Rayman Jungle Run* nutzt dieselbe Grafik-Engine, die ein wunderschönes Spielgeschehen auf den Bildschirm zaubert. Spielerisch sieht das natürlich anders aus: Im Smartphone-Spiel rennt Rayman unentwegt eigenständig, ihr steuert nur seine Sprünge, ganz ähnlich wie bei *Super Mario Run*. Unterwegs weicht ihr nicht nur Fallen aus und erledigt Gegner (ebenfalls auf euren Befehl hin), sondern sammelt auch die serientypischen Lums ein.

CUT THE ROPE: MAGIC

Magischer Rätselspaß

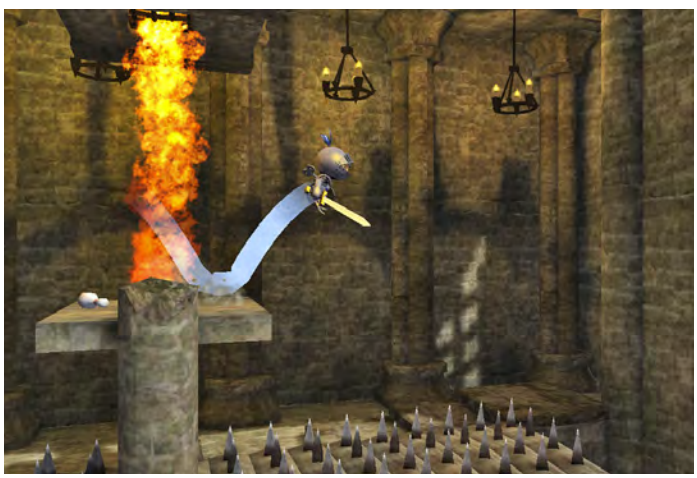


Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	ZeptoLab
Plattform:	Android, iOS
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★☆

Die Spiele der *Cut the Rope*-Reihe gehören schon seit vielen Jahren zum Standard-Repertoire des Smartphone-Gamings. Bereits 2010 erschien das ursprüngliche Spiel für iOS-Geräte, später folgten weitere Versionen für zahlreiche Plattformen wie Nintendo DS und 3DS und eben auch Android-Smartphones und -Tablets. Im Spiel müsst ihr das kleine grüne Monster namens Om Nom mit Süßigkeiten füttern. Diese hängen an Seilen, die ihr per Fingerwisch durchtrennt. Auf dem Weg zum Mund von Om Nom sammelt ihr mithilfe der Süßigkeiten bis zu drei Sterne pro Level ein. Dieser Weg wird durch verschiedene Elemente wie Laser, Blasebalg und mehr erschwert. In der *Magic*-Variante von *Cut the Rope* besitzt ihr zusätzlich magische Kräfte, die noch mehr Möglichkeiten bieten.

WIND-UP KNIGHT 2

Ein Ritter zum Aufziehen



Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Robot Invader
Plattform:	Android
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★☆

Wind-up Knight 2 funktioniert im Grunde recht ähnlich wie *Rayman Jungle Run*, nur mit Unterschieden bei Spielwelt, Protagonist und Gameplay-Details. Auch hier rennt eure Spielfigur eigenständig vorwärts und ihr führt Befehle zum Hüpfen, Doppelhüpfen und Attackieren aus. Zusätzlich müsst ihr bei *Wind-up Knight 2* darauf achten, eure Spielfigur immer wieder rechtzeitig aufzuziehen. Wie der Name des Spiels schon verrät, ist euer Ritter nämlich eine Aufziehfigur. Das ist aber gar nicht so kompliziert, wie es zunächst klingt, denn dazu sammelt ihr einfach nur entsprechende Items auf, die überall in der Spielwelt verteilt herumliegen. Dank Power-ups und anderer Items könnt ihr euren Ritter nach eigenen Vorstellungen anpassen, außerdem dürft ihr euch im Wettbewerbsmodus bei täglichen Herausforderungen beweisen. Die Levels bieten genretypisch verschiedenste interaktive Elemente, Hindernisse, Fallen, Gegner und Items. Auch die grafische Leistung weiß zu überzeugen.

DIE N-ZONE-AWARDS 2018

Inhalt

Top 5 Wiederkehrer 13
Katharinas Highlights des Jahres 14
Top 5 Mehrspielertitel 16
Top 5 Indie-Hits endlich auf Switch 17
Lukas' Highlights des Jahres 18
Top 5 Viel Spiel fürs Geld 20
Top 5 Fortlaufende Spiele und Erweiterungen 21
Viktors Highlights des Jahres 22
Schrott des Jahres 24
Top 5 Spiele des Jahres 3DS 25
Johannes' Highlights des Jahres 26
Top 10 Spiele des Jahres Switch 28

Das Spielejahr 2018 ist vorbei. Während die Zahl der Veröffentlichungen für den 3DS immer geringer wird, ist die Nintendo Switch im vergangenen Jahr mit neuen Spielen regelrecht überschwemmt worden. Im Folgenden küren wir in zwölf Kategorien die besten Spiele des Jahres, damit euch auf keinen Fall einer der 2018-Hits durch die Lappen geht!

Von: Viktor Eippert, Lukas Schmid, Johannes Gehrling & Katharina Reuß

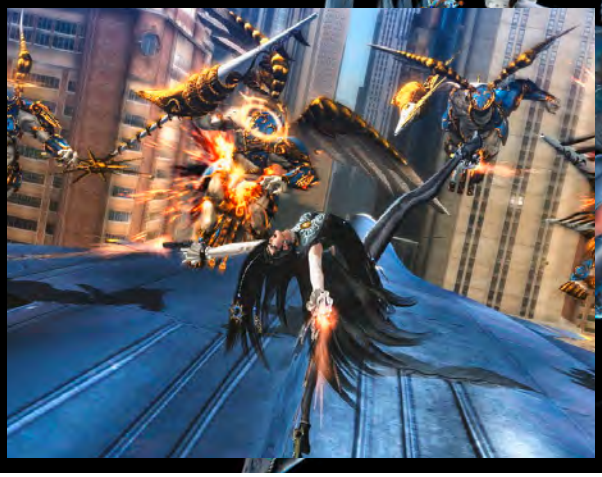
TOP 5 WIEDERKEHRER

Alles schon mal da gewesen? Stimmt – angesichts der wirklich immens hohen Qualität dieser Wiederholungstäter wollen wir uns über ihre Rückkehr aber keineswegs beschweren!

N-ZONE Wiederkehrer Top-Hit 2018

PLATZ 1 BAYONETTA 1 & 2

Es kann nur eine geben – oder in diesem Fall zwei. Nicht nur der zweite Ausflug der lasziven Action-Hexe Bayonetta folgte nach der Wii U auf die Nintendo Switch, auch das Originalspiel bat uns noch einmal zum Hack&Slay-Tanz. Diesseits der ursprünglichen *God of War*-Trilogie und manchen *Devil May Cry*-Spielen findet man definitiv keine stylisheren Actionspiele auf dem Markt und der zweite Teil ist sogar Nintendo-exklusiv. Spielerisch werden die Titel durch ein brillantes Kampfsystem getragen, welches ellenlange Combos und jede Menge abgefahrene Aktionen zulässt. Atmosphärisch erhalten erwachsene Spieler eine tolle Mischung aus Humor, kompromissloser Action und jeder Menge schlüpfriger Anspielungen spendiert. Der dritte Teil kann also gar nicht schnell genug kommen!



PLATZ 2 OKAMI HD

Okami stach zum Release 2006 in vielen Game-of-the-Year-Listen sogar das ungefähr zeitgleich erschienene, spielerisch ähnliche *The Legend of Zelda: Twilight Princess* aus. Unzählige Ports später hat es auch auf der Switch fast nichts seines ursprünglichen Reizes verloren.

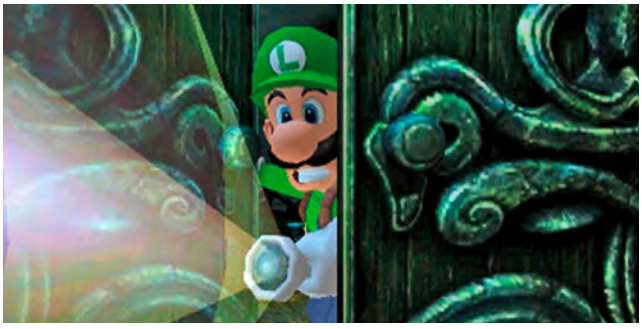
PLATZ 3 DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

Der funkyste aller Kongs ist in der Umsetzung des Wii-U-Hüpfers als neue Spielfigur mit dabei. Ansonsten bekommen wir alle Qualitäten des Originals spendiert – und somit auch eines der besten 2D-Jump&Runs der letzten Jahre, welches teilweise echt knackig ist.

PLATZ 4 CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER

Zwar mussten im Switch-Port des ursprünglichen Wii-U-Spiels ein paar Levels weichen, diese wurden aber durch dieselbe Menge an tollen, an *Super Mario Odyssey* angelehnten Welten ersetzt. Spielerisch super gelungen!

PLATZ 5 LUIGI'S MANSION



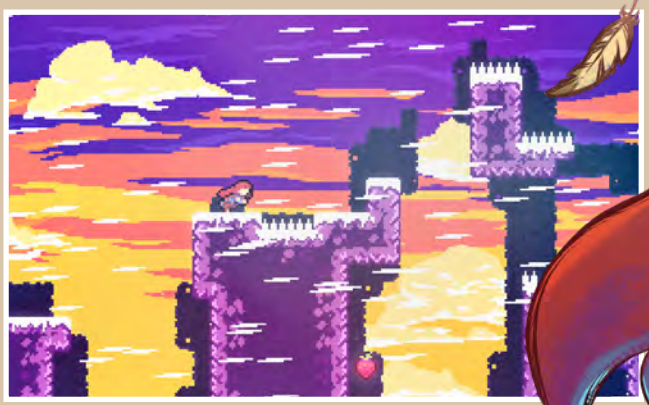
Man mag sich streiten, ob *Luigi's Mansion* grafisch am Gamecube oder am 3DS besser aussieht. Spielerisch ist die Handheld-Neuauflage durch einige Komfortanpassungen, einen spaßigen Koop-Modus und andere nette Neuerungen auf jeden Fall der Gewinner.

KATHARINAS HIGHLIGHTS DES JAHRES

Mit *Katamari Damacy Reroll* kam noch im letzten Moment ein weiteres persönliches Highlight zu meinen liebsten Switch-Spielen des Jahres hinzu. Alle anderen Teilnehmer standen schon im Sommer fest! Klasse auf jeden Fall, dass die Nintendo Switch mit so vielen herausragenden Indie-Spielen aufwartet (auch wenn sie manchmal erst später kommen). Da wird mir auch im neuen Jahr nicht langweilig!

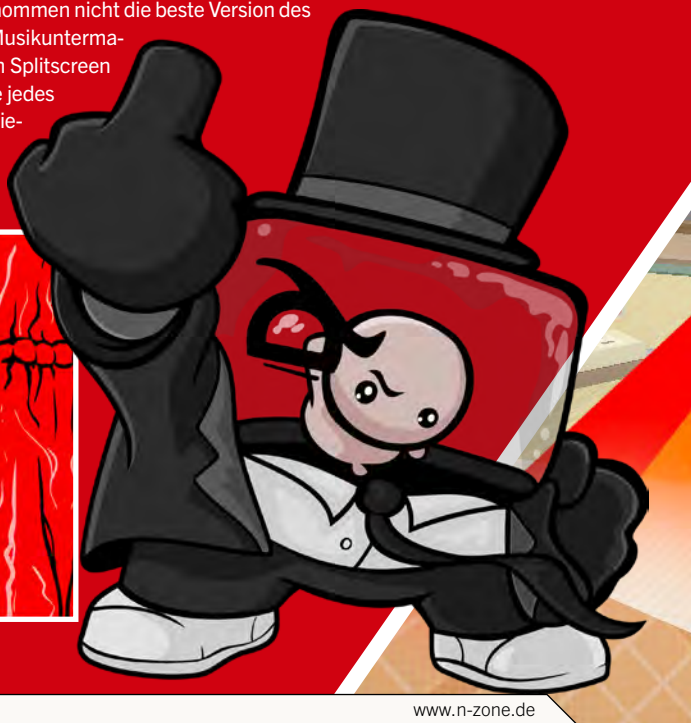
CELESTE

Beim Release ist *Celeste* zugegebenermaßen an mir vorbeigegangen. Als ich dann die ganzen tollen Wertungen sah, wurde ich neugierig – und ich habe es nicht bereut. Dieser traumhafte Platformer bietet alles, was mein Herz begehrt: eine hübsche Optik und tolle Fortbewegungsmechanik, ein knackiges Level-Design, einen ordentlichen Umfang und passende Musikuntermalung. Und da *Celeste* optional anbietet, Cheats zu aktivieren(!), müssen sich auch jüngere oder frustgefährdete Spieler nicht bloß mit dem Zuschauen begnügen. Ich gestehe an dieser Stelle gerne, dass ich einige der B-Seiten (die schwierigeren Varianten von Levels) mit Cheats absolviert habe … Asche auf mein Haupt. Allerdings ist das Erfolgserlebnis natürlich viel süßer, wenn man aus eigener Kraft schafft, den Berg Celeste zu erklimmen. Auch die Story ist, so rudimentär sie auch scheint, schön ins Spiel eingebettet: Das Mädchen Madeline wagt sich trotz Abraten anderer an die Aufgabe, den Celeste-Berg zu erklimmen, und wird dabei von ihren Depressionen und Ängsten gequält – verkörpert durch eine Schatten-Madeline. Wird sie ihre Dämonen besiegen? Findet es selbst heraus!



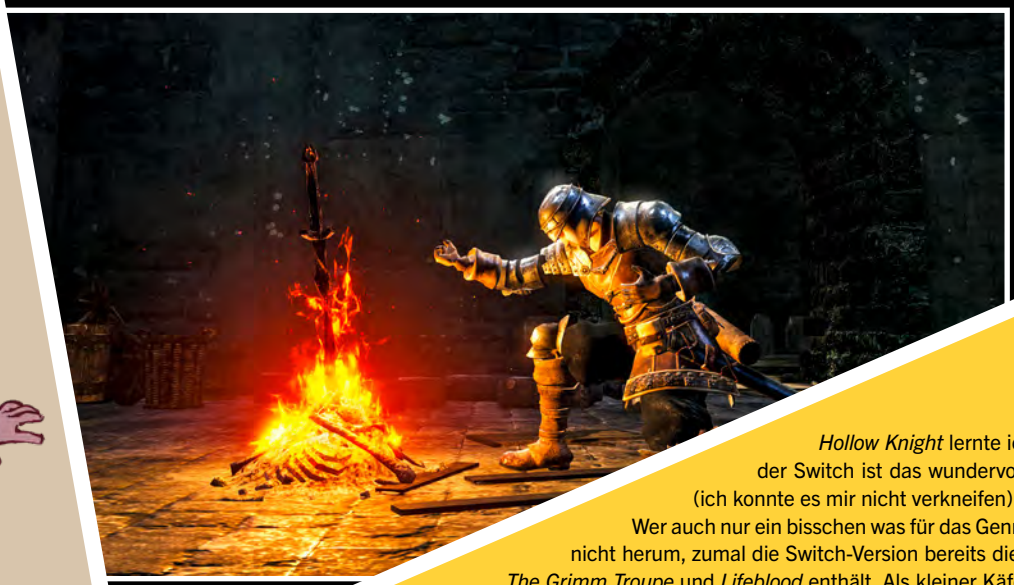
SUPER MEAT BOY

Noch so ein Platformer! *Super Meat Boy* ist aber älter, alberner und wegen fehlender Cheats deutlich schwieriger abzuschließen als *Celeste*, der Nachbar von oben. Als Fan von *Meat Boy*-Papa Edmund McMillen fühle ich mich gezwungen, den Klassiker in meine Highlights des Jahres aufzunehmen, auch wenn die Switch-Fassung genau genommen nicht die beste Version des Spiels ist. Diese Ehre gebührt nämlich den alten Fassungen mit der fantastischen Musikuntermalung von Danny Baranowsky. Aber dafür gibt's auf der Switch einen neuen Modus: Im Splitscreen rennt ihr mit einem Freund (oder Feind?) um die Wette gen Bandage Girl, die am Ende jedes Levels wartet. Allerdings wird's eine Weile dauern, bis ihr eure Liebste in die Arme schließen könnt. Der Umfang ist gewaltig, der Anspruch ist's auch – dank wundervoller Präzision bei der Steuerung und einem simpel-genialen Bewegungsschema gibt's aber nur wenig Aufgaben, die (auf den ersten Blick) unmöglich erscheinen.



DARK SOULS REMASTERED

Vor sieben Jahren, als mich ein Bogenschütze in Anor Londo zum gefühlt zehnten Mal vom Kathedralendach bombte, hätte ich mir nicht träumen lassen, *Dark Souls* mal unterwegs zu spielen. Heute ist das kein Problem und dank der gelungenen Switch-Portierung stirbt man schön flüssig, auch im Handheld-Modus. Über *Dark Souls* an sich muss man ja – denke ich – nicht allzu viele Wort verlieren. Deshalb fasse ich mich kurz: *Dark Souls* ist ein düsteres, teilweise kryptisches RPG, das mit seinem vergleichsweise anspruchsvollen Spielprinzip aber vor vielen Jahren eine Lücke füllte, deren Existenz vielen vorher nicht bewusst war. Nicht umsonst gilt „Souls-like" inzwischen als gängige Sub-Genre-Beschreibung und bei fast jedem ähnlichen Titel fällt zwangsläufig der *Dark Souls*-Vergleich. Ob auch der zweite und dritte Teil noch den Weg auf die Switch finden? Ich halte es für eher unwahrscheinlich, vor allem bei *Dark Souls 3*, das sehr viel besser aussieht als die beiden Vorgänger. Schade eigentlich.



HOLLOW KNIGHT

Hollow Knight lernte ich schon letztes Jahr lieben, aber auf der Switch ist das wundervolle Metroidvania mit *Dark Souls*-Flair (ich konnte es mir nicht verkneifen) erst 2018 erschienen. Es wurde Zeit! Wer auch nur ein bisschen was für das Genre übrighat, kommt um dieses Kleinod nicht herum, zumal die Switch-Version bereits die drei Erweiterungen *Hidden Dreams*, *The Grimm Troupe* und *Lifeblood* enthält. Als kleiner Käfer erkundet ihr Hallownest, einen riesigen, unterirdischen Bau voller Tunnel, verfallener Tempel, Gärten und Geheimnisse. Dort tummeln sich jedoch auch jede Menge Feinde und neben dem simpel-spaßigen Kampfsystem warten einige fiese Platforming-Herausforderungen auf tapfere Spieler. Der Umfang kann sich mit mindestens 20 Stunden bei normalem Erkundungsdrang sehen lassen, vor allem da es nicht den einen, linearen Weg zum Ziel gibt. Neben *Celeste* ist *Hollow Knight* für mich definitiv das Indie-Spiel des Jahres (auf der Switch).

KATAMARI DAMACY REROLL

Ich bin voreingenommen: Ich liebe die *Katamari*-Serie! In welchem anderen Spiel rollt man mit einer klebrigen Kugel Schrauben, Hunde, Menschen und ganze Kontintente auf, um neue Sterne zu erschaffen? *Reroll* kommt als Remaster des ersten Titels der schrägen Reihe daher, weshalb nicht gar so viele Zusatzcharaktere und Bonus-Geschenke drinstecken wie etwa in *Beautiful Katamari* auf der guten alten Xbox 360. Gerade den Neulingen dürfte das rein gar nichts ausmachen, und wenn ihr reine Nintendo-Spieler seid, ist es ja recht wahrscheinlich, dass ihr vorher noch keine Berührungspunkte mit *Katamari* hattet. Während die anderen Spiele in meiner Auswahl eher ernst, anspruchsvoll und/oder düster daherkommen, herrscht in *Katamari* einfach nur gute Laune. Dass die Kamera und Steuerung nicht immer einwandfrei funktionieren, ist mir ganz egal. Hauptsache, ich kann wieder Katamaris rollen!

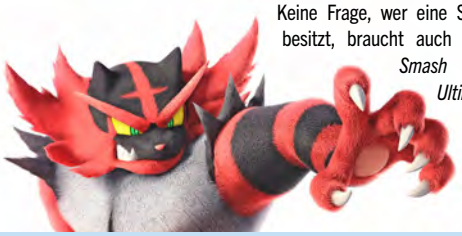
TOP 5 MEHRSPIELERTITEL

Zweisam ist besser als einsam – noch besser ist aber drei- bis gar achtsam! Auf dieser Seite küren wir die unserer Meinung nach besten Switch-Mehrspielertitel des Jahres 2018!

N-ZONE Mehrspieler Top-Hit 2018

PLATZ 1 SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wirklich, welcher andere Nintendo-Switch-Titel als *Super Smash Bros. Ultimate* könnte oder sollte in dieser Liste den ersten Platz einnehmen? Was Mehrspielertitel angeht, reicht vielleicht der Multiplayer-Modus von *Mario Kart 8* gerade noch an den schieren Spielspaß heran, den wir in den Kämpfen des Crossover-Prüglers empfinden, ansonsten ist er aber ungeschlagen. Das Tolle ist, dass hier sowohl Gelegenheitsprügler als auch jene Spielernaturen glücklich werden, bei denen es rein um Talent gehen soll. Die mannigfaltigen Einstellungsmöglichkeiten vor den Matches machen es möglich! Keine Frage, wer eine Switch besitzt, braucht auch *Super Smash Bros. Ultimate*!



PLATZ 2 DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION

Es hat zwar eine ganze Weile gedauert, bis endlich mal eine Nintendo-Konsole *Diablo 3* spendiert bekommen hat. Das Warten hat sich aber gelohnt, denn die Loot-Sause macht auch heute noch richtig Laune, vor allem wenn man gemeinsam im Team loszieht.

PLATZ 3 OVERCOOKED 2

Auf dem Papier klingt das Konzept von *Overcooked 2* furchtbar öde – wir kochen gemeinsam Gerichte und servieren sie. In der Praxis ist's aber wie schon der Vorgänger einer der spaßigsten und chaotischsten Mehrspielertitel überhaupt. Wie gemacht für die Switch!

PLATZ 4 SUPER MARIO PARTY

Nachdem die *Mario Party*-Reihe mit den letzten paar Teilen qualitativ immer mehr nachgelassen hatte, ist *Super Mario Party* glücklicherweise wieder eine Rückkehr zu alter Form. Minispiele und Brettspiel-Gameplay machen genauso viel Laune wie eh und je!

PLATZ 5 MARIO TENNIS ACES

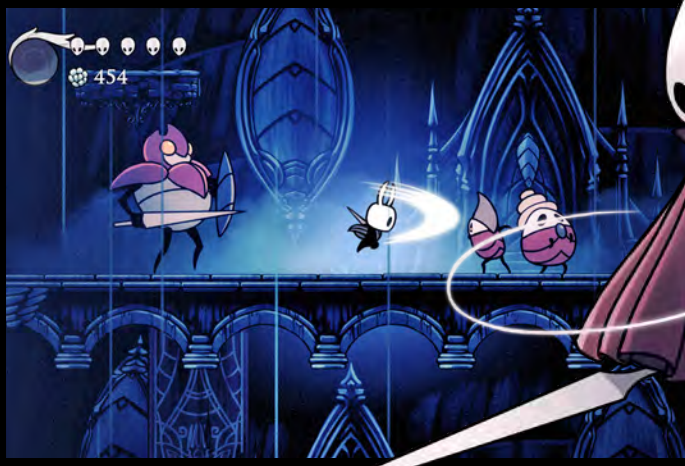
Mario kann einfach alles und ist somit auch ein Tennisass! Während man als Einzelspieler hier schnell alles gesehen hat, erlaubt das einsteigerfreundliche, aber überraschend komplexe Tennis-Gameplay quasi unendlichen Mehrspielerspaß.

TOP 5 INDIE-HITS ENDLICH AUF SWITCH

Im eShop tummeln sich inzwischen große Mengen an Indie-Perlen. Hier ehren wir die besten Indie-Hits, die dieses Jahr nachträglich endlich ihren Weg auf die Switch fanden.

PLATZ 1 HOLLOW KNIGHT

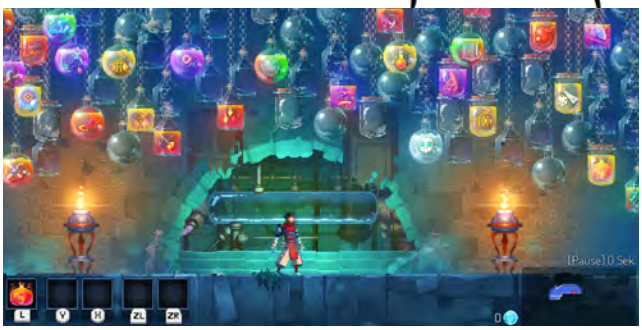
Nur knapp konnte sich *Hollow Knight* bei unserer Redaktionsabstimmung zum besten Indie-Spiel, das nachträglich auf die Switch kam, vor *Limbo* durchsetzen. Das jedoch völlig verdient, immerhin begeistert das Metroidvania mit einer gigantischen Spielwelt voller Secrets, einzigartiger Charaktere, toll gemachter Bossbegegnungen sowie einer dichten Atmosphäre und einem immensen Umfang trotz des kleinen Preises. Die interessante Hintergrundgeschichte über den Untergang der unterirdischen Insektenwelt, die in *Hollow Knight* als Setting dient, wird euch dabei nicht vorgekaut, vielmehr müsst ihr euch die Geschehnisse aus diversen Dialogen und Hinweisen zusammenpuzzeln. Aber Vorsicht: Sowohl manche Bosskämpfe als auch einige Geschicklichkeitspassagen verlangen euch einiges an Können und Frustresistenz ab!



PLATZ 2 LIMBO

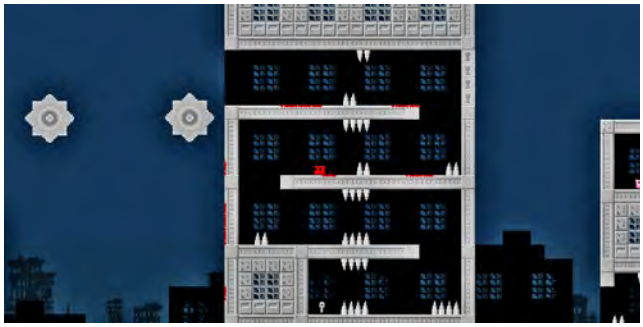
Schon über acht Jahre hat das düstere Adventure auf dem Buckel und dennoch zählt es immer noch zu den besten Indie-Titeln auf dem Markt. Dieses Jahr gesellte sich nun auch die Switch zu den zahlreichen Plattformen, auf denen ihr *Limbo* erwerben könnt.

PLATZ 3 DEAD CELLS



Kryptische Handlung, zufallsgenerierte Spielkarte, unzählige freischaltbare Waffen und Items sowie packende Kämpfe – *Dead Cells* bietet hochwertige Roguelike-Kost. Zudem habt ihr viele verschiedene Strategien zur Wahl, um im Kampf zu bestehen.

PLATZ 4 SUPER MEAT BOY



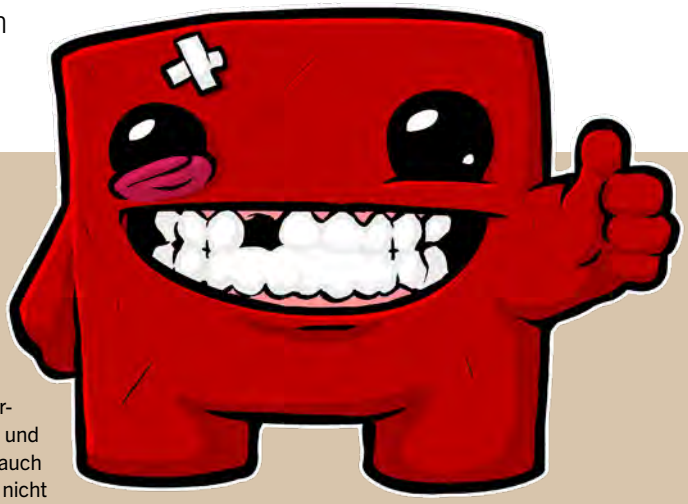
Wie *Limbo* ist auch *Super Meat Boy* inzwischen ein echter Indie-Klassiker, der auf zahlreichen Plattformen vertreten ist und immer noch richtig viel Spaß macht, vorausgesetzt ihr habt kein Problem mit dem knackigen Schwierigkeitsgrad.

PLATZ 5 INTO THE BREACH

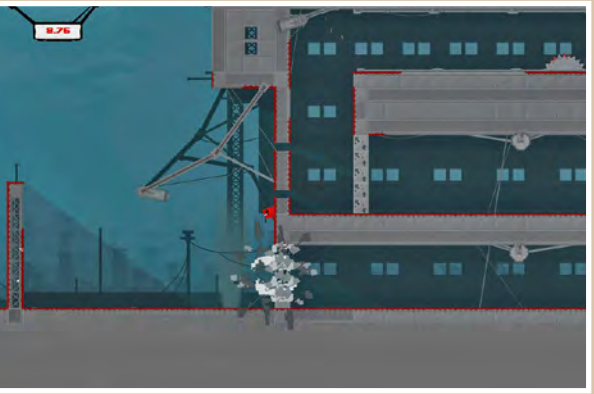
In *Into the Breach* lenkt ihr die Geschicke einer kleinen Gruppe Zeitreisender, die mit Kampfmechs gegen riesige Insekten kämpfen, um den Planeten vor dem Untergang zu retten. Das ist hochgradig taktisch und motiviert zu zahlreichen Spieldurchgängen.

LUKAS' HIGHLIGHTS DES JAHRES

Nachdem sie im Jahr 2017 bereits allerlei Erwartungen übertroffen hatte, startete die Nintendo Switch 2018 richtig durch, was einen konstanten, hochwertigen Spielenachschub angeht. Auf diesen beiden Seiten stelle ich euch deswegen meine ganz persönlichen Spielehighlights der vergangenen zwölf Nintendo-Switch-Monate vor!



SUPER MEAT BOY



Ja, ich hätte auf diversen anderen Plattformen, unter anderem der Wii U, schon viel früher mit *Super Meat Boy* in Kontakt kommen können. Immerhin liebe ich Jump & Runs und schrecke in diesem Genre auch vor einer Herausforderung nicht zurück. Warum auch immer, war es aber erst auf der Nintendo Switch für mich so weit. Und jetzt kann ich das Spiel gar nicht mehr zur Seite legen! Der Grafikstil ist supersimpel, aber stimmig und spielerisch rockt das Ding ganz gewaltig! Die 2D-Levels sind bravourös gestaltet, kein Element ist sinnlos platziert. Die Steuerung ist extrem eingängig, wunderbar präzise und vielfältiger, als es den Anschein hat, und die Springaufgaben, die einem gestellt werden, sind gleichzeitig dermaßen herausfordernd und dermaßen clever umgesetzt, dass man sogar nach dem hundertsten Game-over noch gewillt ist weiterzuspielen. Dankenswerterweise sind Ladezeiten quasi nonexistent, sodass man zwischen Versuchen keinerlei Wartepausen hinnehmen muss. Mit *Celeste* hat das „Bockschweres Hüpfspiel"-Genre in diesem Jahr einen weiteren würdigen Vertreter gefunden, schlussendlich habe ich mich für diese Auswahl aber für das „Original" entschieden.

KIRBY: STAR ALLIES

Wenn man in *Super Meat Boy* und *Celeste* irgendwann doch einmal genug davon hat, im wahrsten Sinne des Wortes tausend Tode zu sterben, dann ist deutlich leichtere Hüpfspielkost ab und an nicht verkehrt. Diese Rolle kam für mich 2018 *Kirby: Star Allies* zu. Selbst die allerhärteste Herausforderung hier ist leichter als die ersten paar Levels in den beiden genannten Spielen. Macht mir persönlich aber gar nix, denn was hier an Anspruch fehlt, macht der Titel durch Kreativität und schieren Spielspaß wieder wett. Die Levels sind kunterbunt, thematisch abwechslungsreich und gespickt mit besonderen Momenten. Kirbys Knuddelfaktor ist zudem einfach gewaltig – und diesmal dürfen wir zusätzlich noch die Kontrolle über fast alle seiner Widersacher übernehmen, die ihn anschließend begleiten und ihm in Sachen Putzigkeit kaum in etwas nachstehen! Besser noch, es ist sogar möglich, das gesamte Spiel gemeinsam mit bis zu drei Freunden zu erleben. Wenn das anständig lange Abenteuer vorbei ist (nach einem Finale, dass *Kirby*-typisch wieder mal ganz schön episch daherkommt), warten zudem noch etliche spaßige Zusatzmodi. Ein tolles Ding, auch und gerade jetzt zu Weihnachten!

OKAMI HD

Ich erkenne auf diesen beiden Seiten einen gewissen Trend hin zu älteren Spielen und Neuauflagen auf der Switch. Aber hey, ich bin ein alter Mann und früher war alles besser, das weiß man doch! So jedenfalls rechtfertige ich, dass ich zwölf Jahre nach dem ursprünglichen Release *Okami* in der HD-Neuauflage in meine Best-of-2018-Liste mit einfließen lasse. Aber warum auch nicht, es ist nach wie vor ein wunderbares Spiel. Der aquarellartige Look sieht auch heute noch richtig gut aus und spielerisch gibt es wenige Action-Adventures, denen es gelingt, die *The Legend of Zelda*-Formel so kompetent zu kopieren. Darauf ruht sich das Abenteuer aber nicht aus, sondern erweitert das Konzept durch zahlreiche eigene Ideen. Nicht zuletzt ist es die tolle, von japanischen Legenden inspirierte Handlung, die mich begeistert und *Okami* auch heute noch zu einem Atmosphäre-Meisterwerk macht.

CHILD OF LIGHT ULTIMATE EDITION

Ja, die Qualität der in Reimen vorgetragenen Dialoge in *Child of Light* ist … nun … nennen wir sie schwankend. Aber die Dialoge sind in Reimen vorgetragen, und zwar alle davon! Das an sich ist ja schon einmal eine Leistung, und zwar nicht die einzige des Abenteuers. Hinzu kommen die wunderschöne Grafik, der melancholische Soundtrack und das simple, aber eingängige Kampfsystem. Eindeutig inspiriert von manchen *Final Fantasy*-Titeln, wird die Reihenfolge der Angriffe in den rundenbasierten Gefechten anhand einer automatisch ablaufenden Leiste bestimmt, die wir auf unterschiedlichste Art und Weise beeinflussen können. Übrigens: Unbestätigten Gerüchten zufolge soll 2019 der zweite Teil kommen. Ich würde mich angesichts des tollen Erstlings wirklich ungemein darüber freuen!

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Was für eine Überraschung, *Super Smash Bros. Ultimate* ist Teil meiner Auswahl der besten Spiele 2018! Aber mal ernsthaft, das Nintendo-Crossover-Gekloppe hat sich all die Lobpreisungen, die es überall auf der Welt erhält, mehr als verdient. Nicht nur ist *Ultimate* bis zum Rand mit Inhalten vollgestopft, auch spielerisch weiß es mehr als zu überzeugen und findet die vielleicht beste Kampfbalance aller bisherigen Serienteile. Auch wenn nicht alle etwas damit anfangen können, habe ich mich zudem total in die Singleplayer-Kampagne namens „Stern der irrenden Lichter“ verliebt. Ja, im Grunde sind das „nur“ Hunderte von Kämpfen gegen NPC-Recken hintereinander. Die Liebe, die die Entwickler in die Gestaltung der Oberweltkarte sowie in jede einzelne Auseinandersetzung haben fließen lassen, ist aber sehr beeindruckend. Dürfte ich nur ein einziges Switch-Spiel ins nächste Jahr mitnehmen, es wäre dieses hier!

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

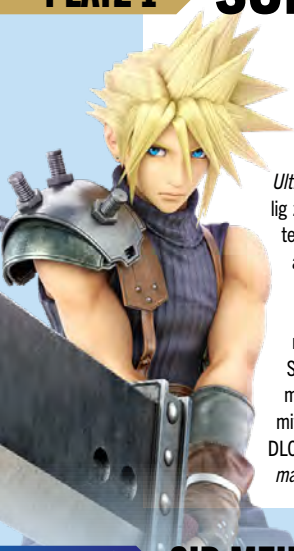
Alex Kidd in the Enchanted Castle, *Alien Soldier*, *Alien Storm*, *Altered Beast*, *Beyond Oasis*, *Bio-Hazard Battle*, *Bonanza Bros.*, *Columns*, *Columns 3: Revenge of Columns*, *Comix Zone*, *Crack Down*, *Decap Attack*, *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*, *Dynamite Headdy*, *ESWAT: City Under Siege*, *Fatal Labyrinth*, *Flicky*, *Gain Ground*, *Galaxy Force II*, *Golden Axe*, *Golden Axe 2*, *Golden Axe 3*, *Gunstar Heroes*, *Kid Chameleon*, *Landstalker*, *Light Crusader*, *Phantasy Star 2*, *Phantasy Star 3: Generations of Doom*, *Phantasy Star 4: The End of the Millenium*, *Ristar*, *Shadow Dancer: The Secret of Shinobi*, *Shining in the Darkness*, *Shining Force*, *Shining Force 2*, *Shinobi 3: Return of the Ninja Master*, *Sonic the Hedgehog*, *Sonic the Hedgehog 2*, *Sonic 3D Blast*, *Sonic Spinball*, *Space Harrier 2*, *Streets of Rage*, *Streets of Rage 2*, *Streets of Rage 3*, *Super Thunder Blade*, *Sword of Vermilion*, *The Revenge of Shinobi*, *ToeJam & Earl*, *ToeJam & Earl in Panic on Funkotron*, *Vectorman*, *Vectorman 2*, *Virtua Fighter 2*. Muss ich noch mehr sagen?

TOP 5 VIEL SPIEL FÜRS GELD

Es gibt kompakte Spiele, die ein kurzes Vergnügen für ein, zwei Abende bieten. Und dann gibt es Spiele-Brocken, mit denen man Wochen, Monate oder gar Jahre Spaß hat.

N-ZONE Langzeitspaß Top-Hit 2018

PLATZ 1 SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

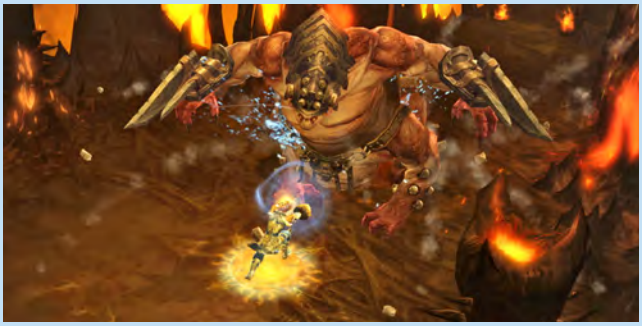


Was für einen starken Eindruck *Super Smash Bros. Ultimate* dieses Jahr hinterlassen hat, merkt man gut an den vielen Kategorien, in denen es den ersten Platz abräumt. Wenn man den regelrecht irrwitzen Umfang von *Smash Ultimate* bedenkt, macht es sich hier aber auch völlig zu Recht auf der Top-Position bequem. In Nintendos Prügelgaudi geben sich satte 74 Kämpfer auf sagenhaften 103 Stages Maulschellen, und das in über einem Dutzend Spielmodi. Als wäre das nicht genug, könnt ihr 1.297 Geister sammeln und aufstufen, eine über 30 Stunde lange Story-Kampagne durchspielen und natürlich immer wieder aufs Neue im Mehrspieler zusammen mit Freunden und Online-Kontrahenten smashen. DLCs kommen auch noch. Keine Frage, *Smash Ultimate* wird Nintendo-Fans jahrelang beschäftigen!

PLATZ 2 SID MEIER'S CIVILIZATION 6

Dank der komplexen Spielmechanik, der 24 verschiedenen Anführer mit unterschiedlichen Besonderheiten und der zufällig generierten Spielkarten entstehen unzählige Variablen, die jede Partie einzigartig machen. Dadurch kann man *Civ 6* im Grunde endlos spielen.

PLATZ 3 DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION



Von der Story-Kampagne über den Abenteuer-Modus bis hin zur Saisonreise hat *Diablo 3: Eternal Collection* verdammt viel zu bieten, zumal ihr die Dämonenjagd mit sieben verschiedenen Charakterklassen immer wieder aufs Neue angehen könnt.

PLATZ 4 SUPER MARIO PARTY

An sich ist *Super Mario Party* kein Umfangsmonster, vor allem in Sachen Spielbretter ist die Auswahl nicht so groß. Doch mit Freunden machen die etwas über 80 Minispiele auch nach wiederholtem Spielen immer noch viel Freude, was dem Titel viel Langzeitspaß verpasst.

PLATZ 5 HYRULE WARRIORS DEFINITIVE ED.

Ihr hättet gerne ein Action-Spiel, das euch problemlos 150 Stunden oder länger im Singleplayer oder zu zweit im Koop beschäftigt? Dann ist *Hyrule Warriors Definitive Edition* die ideale Wahl – speziell wenn ihr Fans der *Zelda*-Reihe seid.

TOP 5 FORTLAUFENDE SPIELE & ERWEITERUNGEN

Durchgespielt und Schluss damit? Nicht bei diesen Titeln! Wir blicken auf jene Spiele für die Nintendo Switch, die auch lange nach dem Release noch fleißig versorgt wurden!

PLATZ 1 FORTNITE

Fortnite ist ein Phänomen. Der Battle-Royale-Shooter, in dem wir gegen 99 andere Spieler ums Überleben kämpfen, prägt derzeit eine ganze Generation von Teenagern – und der Hype reißt nicht ab, was nicht zuletzt am konstanten Content-Nachschub durch den Entwickler Epic Games liegt. Die Macher etablierten ein Season-System, bei dem alle paar Wochen teils drastische Änderungen an der Spielwelt oder an den vorhandenen Spielelementen vorgenommen werden. Zusätzlich gibt's dazwischen immer wieder neue Waffen-Skins und mehr. Und da es sich bei *Fortnite* um ein Free-2Play-Spiel handelt, kann noch dazu wirklich jeder Interessierte jederzeit loslegen!

N-ZONE Dauerbrenner Top-Hit 2018

PLATZ 2 MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE: DONKEY KONG ADVENTURE

Falls es der Titel dieser DLC-Erweiterung noch nicht klar genug macht: *Donkey Kong Adventure* bringt den berühmten Nintendo-Primaten in einer eigenständigen Kampagne in die durchgeknallte Welt von *Mario + Rabbids Kingdom Battle*. Ein großer Umfang und viel Liebe zum Vorlagenmaterial machen die Erweiterung zu einem wahren Genuss für Liebhaber des Hauptspiels!

PLATZ 3 XENOBLADE CHRONICLES 2: TORNA – THE GOLDEN COUNTRY

Die Erweiterung zu *Xenoblade Chronicles 2* ist so umfangreich, dass Nintendo sie sogar als Stand-alone-Add-on veröffentlichte! Zum kleinen Geld bekommt ihr hier mehrere Dutzend Stunden Gameplay und eine spannende Vorgeschichte zum Hauptspiel spendiert.

PLATZ 4 ROCKET LEAGUE

Rocket League ist nach wie vor bei Spielern sehr beliebt. Diese bekommen regelmäßig coole neue Skins für die Gefährte spendiert! Neben Autos im *Mario*-Design erwarten euch auch jede Menge andere Lizenzen, die besser zum Spiel passen, als man meinen würde.

PLATZ 5 SPLATOON 2: OCTO EXPANSION

Splatoon 2 ist primär ein Mehrspielertitel. Nintendo ließ 2018 aber auch Freunden des Singleplayer-Parts Liebe zukommen und veröffentlichte mit der sogenannten *Octo Expansion* ein extrem umfangreiches und anspruchsvolles Add-on. Wirklich vorbildlich!

VIKTORS HIGHLIGHTS DES JAHRES

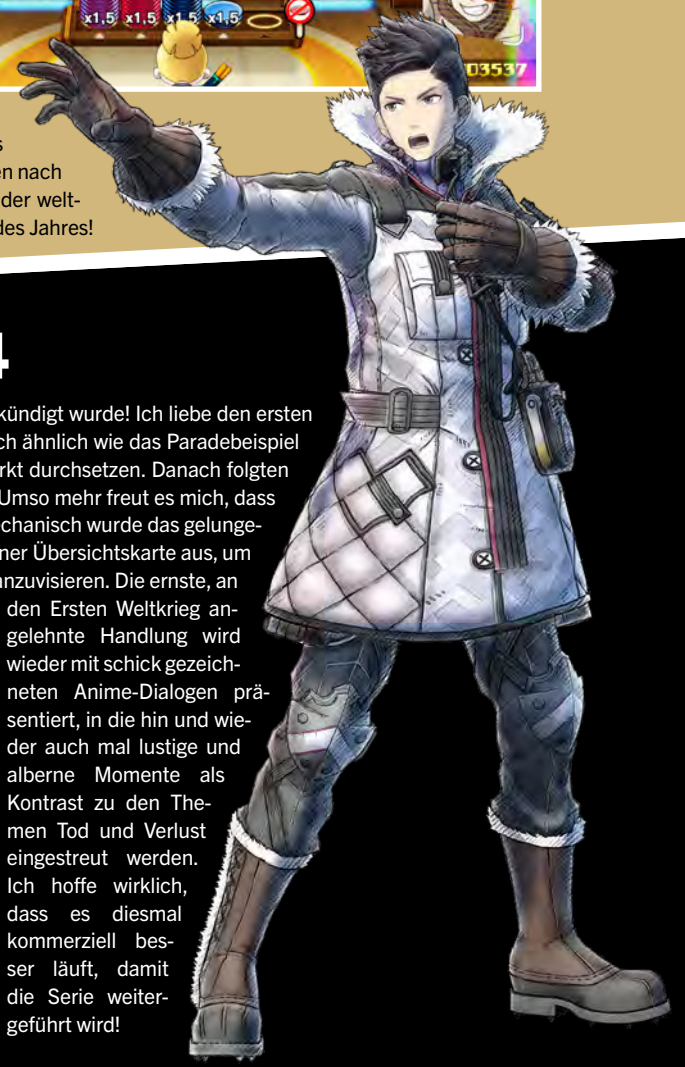
Im Launch-Jahr begeisterte mich die Switch vor allem mit Nintendos eigenen Spielen wie *Zelda: Breath of the Wild*, *Super Mario Odyssey* oder *Xenoblade Chronicles 2*. Dieses Jahr hatte ich dagegen vor allem mit zahlreichen Indie-Spielen und Titeln von Drittherstellern Spaß. Darunter waren sogar einige Spiele, die ich zwar schon kannte, die mich dank der Hybrid-Natur der Switch aber erneut in ihren Bann zogen!

SUSHI STRIKER: THE WAY OF SUSHIDO

Auch wenn Nintendo hin und wieder seltsame Entscheidungen trifft (keine klassische VC mehr) oder in manchen Hinsichten total hinterherhinkt (Online-Infrastruktur), schätze und respektiere ich das japanische Traditionsunternehmen sehr für die Bereitschaft, regelmäßig ungewöhnliche Spieleideen zu verfolgen und umzusetzen. Einer dieser außergewöhnlichen Titel ist *Sushi Striker: The Way of Sushido*, der in einer Spielwelt angesiedelt ist, in der man Konflikte mit Sushi-Wettess-Duellen austrägt. Die dazugehörige Puzzlespiel-Mechanik ist erstaunlich vielschichtig, die Spielcharaktere sind total verrückt und das ganze Spiel steckt voller Witz und Charme. Ich hatte so viel Spaß mit *Sushi Striker*, dass ich einen großen Teil der über 200 Levels bis zum S-Rang gespielt habe und mich in den ersten Wochen nach Release im Mehrspieler-Modus in die oberen Sphären der weltweiten Highscore-Liste kämpfte. Mein Geheimtipp des Jahres!

VALKYRIA CHRONICLES 4

Was habe ich mich gefreut, als *Valkyria Chronicles 4* vor etwas über einem Jahr angekündigt wurde! Ich liebe den ersten Teil (gibt's inzwischen übrigens günstig für Switch im eShop, also holt ihn euch!). Doch ähnlich wie das Paradebeispiel *Okami* konnte sich der Strategie-Rollenspiel-Mix trotz guter Wertungen nicht am Markt durchsetzen. Danach folgten zwei maue, PSP-exklusive Teile, bevor die Reihe in der Bedeutungslosigkeit versank. Umso mehr freut es mich, dass die Reihe mit *Valkyria Chronicles 4* nun zur alten Stärke zurückgefunden hat. Spielmechanisch wurde das gelungene Konzept nur um Details erweitert. Ihr wählt also erneut Soldaten und Panzer auf einer Übersichtskarte aus, um diese dann direkt aus der Schulterperspektive zu steuern und Gegner mit dem Stick anzuvisieren. Die ernste, an den Ersten Weltkrieg angelehnte Handlung wird wieder mit schick gezeichneten Anime-Dialogen präsentiert, in die hin und wieder auch mal lustige und alberne Momente als Kontrast zu den Themen Tod und Verlust eingestreut werden. Ich hoffe wirklich, dass es diesmal kommerziell besser läuft, damit die Serie weitergeführt wird!



INTO THE BREACH

Dieses Jahr erschien eine gigantische Zahl an Indie-Spielen für Switch, darunter Dutzende von Highlights, die auf anderen Konsolen und/oder PC bereits große Erfolge feierten – siehe dazu auch unsere Top-Kategorie auf Seite 17. Neben *Hollow Knight* hat mich von den Indies dieses Jahr am meisten *Into the Breach* begeistert, das ein wenig an *Advance Wars* erinnert. Die Taktik-Schlachten gegen die Alien-Insekten sind unglaublich packend, da man fast durchgehend im Nachteil ist und jede Entscheidung den Unterschied zwischen Sieg oder Niederlage ausmachen kann. Zudem hatte ich viel Spaß dabei, die Kampagne mit den verschiedenen Mech-Kombinationen durchzuspielen, da die Zusammenstellung der eigenen Truppe mitunter signifikant andere Strategien und Angriffskombinationen ermöglicht. Der Zufallsfaktor, wie die Maps im Detail aussehen und welche Gegner wo und wann auftauchen, hält das Spiel auch länger frisch.

SID MEIER'S CIVILIZATION 6

Hach ja, *Civilization*, mein alter Wegbegleiter. Seit meiner Kindheit habe ich schon mehrere Tausend Stunden in die Strategie-Reihe gesteckt und jeden Teil gespielt – und doch wird es nie langweilig, so auch *Civilization 6*. Obwohl ich vom PC die durch das erste Add-on bessere Version gewohnt bin, lässt mich das Basisspiel auf der Switch seit dem Test immer noch nicht los. Denn jetzt kann ich auch auf dem Weg zur Arbeit oder abseits meines PCs daheim immer wieder ein paar Runden spielen – für diese Häppchenspielweise eignet sich *Civ 6* hervorragend! Das Ergebnis: Trotz der späten Veröffentlichung Mitte November zählt *Civ 6* zu meinen am längsten gespielten Titeln auf der Switch 2018. Schade nur, dass es keinen Online-Mehrspieler gibt, denn wie die meisten Spiele dieser Art macht auch *Civ 6* mit echten, menschlichen Kontrahenten am meisten Spaß. Aber vielleicht ist das besser so, sonst käme ich zu gar nichts anderem mehr.

OCTOPATH TRAVELER

Während die meisten Genres von einem unaufhaltsamen Fortschritt geprägt werden, hat sich bei Rollenspielen eine interessante Zweiteilung entwickelt: Einige Reihen wie *Final Fantasy* gehen den Weg der Modernisierung, während andere wie *Dragon Quest* ganz bewusst auf Traditionen setzen. Auch *Octopath Traveler* richtet sich mit seinen Zufallskämpfen, einem altbekannten Job-System bei der Charakterentwicklung und dem Retro-Grafikstil an Traditionalisten, streut hier und da aber ein paar moderne Features und frische Ideen ein. Das Ergebnis ist ein unglaublich stimmungsvolles klassisches Rollenspiel, das gleichzeitig aber nicht veraltet wirkt. Mein liebstes Exklusivspiel für die Switch in diesem Jahr!

DIABLO 3 ETERNAL COLLECTION

Ich hatte *Diablo 3* erst am PC zur Erstveröffentlichung mehrfach durchgespielt, dann bis zur Platin-Trophäe auf PS3, dann noch mal bis zur Platin auf PS4, und als es dieses Jahr für Switch erschien, zögerte ich keine Sekunde lang, wieder zahlreiche Stunden für den Test und darüber hinaus in die *Eternal Collection* von *Diablo 3* zu versenken. Das legt zwei Schlüsse nahe: Entweder ich habe zu viel Freizeit (haha, schön wär's!) oder Blizzards Hack&Slay-Rollenspiel ist dermaßen gut, dass es selbst nach ein paar Hundert Stunden immer noch fesselt. Die Charaktere bieten diverse ebenso unterschiedliche wie spannende Spielweisen und die Beutejagd motiviert ungemein. Zudem ist Blizzard die Umsetzung für Switch richtig gut gelungen und besonders im Mehrspieler online oder per Wi-Fi glänzt *Diablo 3* auf der Nintendo-Konsole.

SCHROTT DES JAHRES

Keines der Spiele auf dieser Seite haben wir getestet, und zwar aus gutem Grund: Diesen Softwareschrott wollten wir unseren Lesern nicht einmal in Textform antun. Also, außer hier!

FANTASY HERO: UNSIGNED LEGACY

Ein JRPG, wie es uninspirierter kaum geht. Kein einziges Spielelement sticht positiv hervor und die Grafik ist dank PS-Vita-Wurzeln merklich veraltet. Man rechne teils unfair schwere Kämpfe hinzu und das Ergebnis ist ein echt mieser Download-Titel.

SOULBLIGHT

Hey, ein Rougelike – gibt ja erst ungefähr 2.946 davon! Da muss ein Spiel schon richtig gut sein, um aufzufallen, und dieses hier ist definitiv nicht gelungen. Eine unpräzise Steuerung, lahmes Leveldesign, markante Ruckler und mehr machen den Titel komplett überflüssig.

ARK: SURVIVAL EVOLVED

Ark: Survival Evolved ist nicht per se ein schlechtes Spiel. Das Survival-Abenteuer mit MMO-Elementen konnte auf dem PC viele Fans gewinnen und die Versionen für PS4 und Xbox One sind keine perfekten, aber relativ anständige Umsetzungen. Die Switch-Fassung bietet im Handheld-Modus eine praktische Touchscreen-Steuerung – das ist aber leider auch das einzige Positive, was sich über sie sagen lässt. Die grafische Qualität ist wirklich unter aller Sau, Oberflächen sind so verschwommen, dass man kaum noch von „Texturen" reden kann. Dazu ruckelt das Geschehen ständig, Bugs sind die Regel statt die Ausnahme und Verbindungsprobleme sind an der Tagesordnung. Lieber gar nicht portieren als schlecht portieren!

NICKELODEON KART RACERS

Auch wer warum auch immer eine tiefe Abneigung gegen *Mario Kart* hat, aber einen Funracer auf der Switch haben will, sollte diesen hier aussitzen und lieber auf *Sonic* oder *Crash* warten. Schaut miserabel aus, steuert sich schwammig, macht keinen Spaß – das ist nix!

STORM BOY

Rein nach dem Artstyle gehend, könnte *Storm Boy* ein entspannendes, atmosphärisches Indie-Abenteuer sein. Stattdessen ist es ein gameplaybefreiter, via Touchscreen gesteuerter Kurzzeit-„Spaß" ohne jede Substanz, dafür aber mit technischen Gebrechen. Na ja.

TOP 5 SPIELE DES JAHRES 3DS

Nintendos 3D-Handheld mag etwas in die Jahre gekommen sein, doch auch im achten Jahr nach dem Release sorgte Nintendo noch für einen steten Spiele-Nachschub, darunter diese fünf.

PLATZ 1 CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER

Von der Redaktion als bestes 3DS-Spiel des Jahres auserkoren: ein Titel, der eigentlich ein Wii-U-Spiel ist. Im Zuge der unzähligen Wii-U-Neuauflagen für die Switch wurde nämlich auch der 3DS mit einem Ableger des knuffigen Abenteuers rund um Captain Toad und Toadette bedacht. Die 3DS-Variante hat im Vergleich mit den Versionen für Wii U und Switch zwar die zu erwartenden technischen Nachteile, inhaltlich müsst ihr aber auf nichts verzichten. *Captain Toad: Treasure Tracker* lässt euch eine große Zahl kleiner, in sich geschlossener Welten erkunden. Da Captain Toad wie auch Toadette unfähig sind zu kämpfen oder zu hüpfen, müsst ihr euch die Spielwelt zunutze machen, um beispielsweise zu höher gelegenen Ebenen zu gelangen oder Widersacher auszuschalten. Primärziel ist das Erreichen des Levelendes, unterwegs sammelt ihr Diamanten ein, die weitere Levels freischalten.

PLATZ 2 WARIOWARE GOLD

Wem Minispiele noch zu ausufernd sind, der ist mit den Mikrospielen der *Warioware*-Serie seit jeher gut beraten. Der neueste Ableger präsentiert seinen großen Umfang zwar hochwertig, wird auf Dauer aber etwas eintönig.

PLATZ 3 MEISTERDETEKTIV PIKACHU

Was kommt dabei heraus, wenn man eine typische Detektiv-Geschichte, ein sprechendes Pikachu und ganz viel Kaffee miteinander vermengt? *Meisterdetektiv Pikachu*! Das Adventure mit dem berühmten Taschenmonster ist außergewöhnlich und bald ein Film!

PLATZ 4 LUIGI'S MANSION

Während sich der dritte Serienableger für die Switch in Entwicklung befindet und der zweite Teil schon vor einigen Jahren für den 3DS erschien, wurde der Handheld nun auch mit einem Remake des ersten *Luigi's Mansion* bedacht. Macht auch 2018 noch Spaß.

PLATZ 5 YO-KAI WATCH 3

Das letzte *Yo-kai Watch* für den 3DS ist das bisher beste Abenteuer rund um die niedlichen Geisterwesen. *Yo-kai Watch 3* erzählt zwei Geschichten an zwei Orten gleichzeitig und geizt wie schon die Vorgänger weder an Humor noch an Charme.

JOHANNES' HIGHLIGHTS DES JAHRES

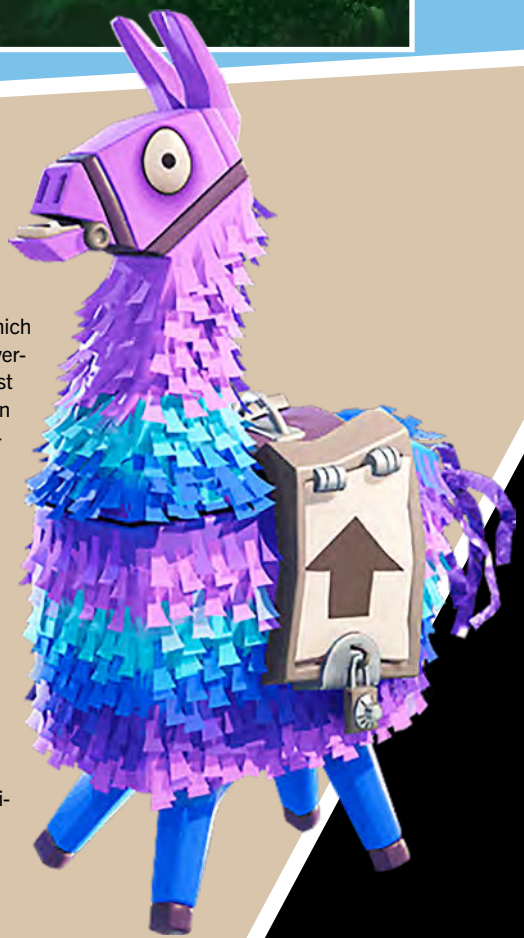
Mit Spielen wie *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* und *Super Mario Odyssey* ging die Switch 2017 im Release-Jahr gleich in die Vollen und überzeugte mit jeder Menge Spielspaß und genialen Top-Titeln. Dieser Trend setzte sich 2018 fort. Denn auch da erschienen nicht nur zahlenmäßig unglaublich viele Games für die Switch, sondern darunter befinden sich auch zahlreiche Highlights. Meine fünf ganz persönlichen Switch-Hits des Jahres erfahrt ihr hier!

YOKU'S ISLAND EXPRESS

Es ist ja durchaus kein Geheimnis, dass man als Gaming-Redakteur mit einer großen Zahl an Spielen in Kontakt kommt und auch mal den einen oder anderen Titel testet, von dem man im Vorfeld noch so gar keine Ahnung hatte. So ging es mir im Mai mit *Yoku's Island Express*. Während ich mich noch von meiner OP im März erholte und deswegen mehrere Wochen lang ausschließlich per Fernzugriff von zu Hause arbeitete, fragte mich Viktor eines sonnigen Tages, ob ich denn nicht *Yoku's Island Express* testen könne. Gesagt, getan, Downloadcode eingelöst und losgezockt. Tja, wie soll ich das Folgende in Worte fassen: Das Spiel hat mich völlig aus den Socken gehauen! Die handgezeichnete Grafik verwöhnt das Auge des Spielers wohlwollend mit einer Grafik vom Feinsten, die nur so vor Atmosphäre strotzt. Die stets stimmige Musik lässt Urlaubsgefühle aufkommen – und nicht zuletzt: Die Mischung aus Metroidvania und Pinball ist absurd, aber genial! Zu Recht wurde das Spiel von Fachpresse und Spielern hochgelobt und mit mehreren Preisen ausgezeichnet. Das müsst ihr unbedingt selbst spielen!

FORTNITE

Sehr lange Zeit entzog sich der *Fortnite*-Trend meiner Aufmerksamkeit, so richtig verstehen konnte und wollte ich den Hype um den Battle-Royale-Titel einfach nicht. Klar, berufsbedingt bekam ich einiges mit, aber spielerisch reizte mich *Fortnite* einfach nicht. Dann erschien das Spiel im Juni anlässlich der E3 für die Switch, jedoch auch weiterhin ließ ich Epic Games Megaerfolg links liegen. Eines Tages im August wurde mein Interesse dann aber doch geweckt. Warum, das weiß ich nicht. Also installierte ich *Fortnite* auf meiner Switch, machte mich mit der Steuerung und den Mechaniken vertraut und schwups, auf einmal war ich selbst mittendrin im Hype. Zwar ließ mein Verlangen nach dem Spiel schon nach etwa zwei Wochen wieder nach und nachdem ich in der Gamescom-Woche keinerlei Zeit zum *Fortnite*-Zocken hatte, wurde das Spiel dann auch wieder uninteressant, in diesen zwei Wochen aber habe ich allabendlich mehrere Stunden in *Fortnite* verbracht und konnte mich seiner merkwürdigen Anziehungskraft kaum entziehen.



SUPER MARIO PARTY

Kein zweites Spiel habe ich bisher beruflich so intensiv und langfristig begleitet wie *Super Mario Party*. Zur Ankündigung schrieb ich bereits eine Vorschau zu der Party-Sause, auf der Gamescom durfte ich das Spiel dann erstmals ausprobieren, was zu einer zweiten Vorschau führte. Etwas später besuchte uns Nintendo in der Redaktion für ein ausgiebigeres Anspielen als zur Gamescom, was in der dritten Vorschau mündete. Kurz darauf trudelte die finale Version bei uns ein, die ich viele Tage lang sehr intensiv spielte, woraus schließlich der Test wurde. Diesen erarbeitete ich nicht nur in Textform, sondern auch als Review-Video nebst einem Let's Play. Einen Monat später beschäftigte ich mich für den N-ZONE-Nachtest dann noch mit dem Online-Modus des Spiels – und dennoch bin ich *Super Mario Party* noch nicht überdrüssig. Das spricht für den Party-Hit.

POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU!/EVOLI!

Bedingt durch meinen Umzug von Würzburg nach Nürnberg hat den Test zu *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* & *Evoli!* zwar die Kollegin Cosima statt meiner Wenigkeit geschrieben, dafür konnte ich das Taschenmonster-Abenteuer dann aber einige Zeit nach dem Release in aller Ruhe genießen, ohne noch einen Test dazu schreiben zu müssen. Meine Erwartungen an die Neuauflage der ersten *Pokémon*-Generation waren weder überzogen noch tief gestapelt und im Endeffekt war ich positiv überrascht vom Spiel. Die *Gelbe Edition* im zeitgenössischen Grafikgewand zu bewundern hat einen Wert für sich und die Vereinfachung vieler Gameplay-Mechaniken hat mich überraschenderweise nicht gestört, sondern war dem Spielspaß sogar zuträglich. Nur das Endgame hat mich nicht so ganz überzeugt, aber ich habe auch schon genug Zeit in Kanto verbracht. Über weitere Neuauflagen der zweiten und dritten Generation im ähnlichen Stil würde ich mich freuen.

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Den größten Switch-Knaller des Jahres hat sich Nintendo bis (fast) zum Schluss aufgehoben, doch das Warten hat sich gelohnt. Meine Wii U hat jetzt endgültig das Renteneintrittsalter erreicht und darf von nun an im Keller ihren Lebensabend fristen, zumal *Super Smash Bros. Ultimate* auch einfach ein unverschämt geniales Beat 'em Up und der Titel *Ultimate* mehr als berechtigt ist. Das Spiel macht optisch viel her, das Gameplay ist wie eh und je knackig und hervorragend und dank der Geister, aber auch der Kämpfer und Stages, ist nahezu jede Nintendo-Serie irgendwie im Spiel vertreten. Obendrein ist die Modi-Vielfalt mal wieder sehr groß und die Singleplayer-Kampagne zwar kein tadelloses Meisterwerk, aber ein super Anreiz zum Alleinspielen. Mehr Spaß macht das neue *Super Smash Bros.* aber wie schon seine Vorgänger im lokalen Multiplayer, wo *SSB Ultimate* dann endgültig glänzt. Nur dem Online-Modus mangelt es an dedizierten Servern …

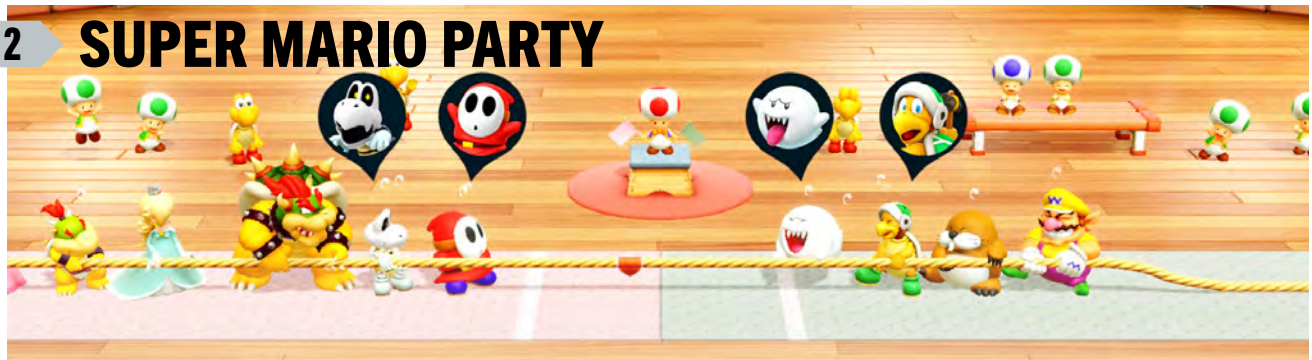
TOP 10 SPIELE DES JAHRES SWITCH

Nachdem zu Wii-U-Zeiten zuletzt kaum noch Spiele erschienen, hat die N-ZONE-Redaktion dank der Switch wieder jede Menge Titel zu testen. Diese zehn Spiele haben sich in der Redaktion als Top-Hits des Jahres durchgesetzt.

PLATZ 1 SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Als Switch-Spiel des Jahres hat die Redaktion *Super Smash Bros. Ultimate* auserkoren. Das ist natürlich nicht allzu verwunderlich, denn man kann das umfangreiche Prügelspiel getrost als generell wichtigsten Switch-Titel des Jahres bezeichnen. Das allein ist natürlich noch kein Grund für einen ersten Platz, aber *Super Smash Bros. Ultimate* überzeugte uns einerseits in unserem Test von seinen Qualitäten, andererseits auch jedes einzelne Redaktionsmitglied hinsichtlich der persönlichen Spielerfahrungen. Uns stellt sich nun – einige Zeit nach dem Release des Spiels – vor allem die brennende Frage, wie es mit der Serie in Zukunft weitergehen wird. Wie könnte man nach *SSB Ultimate* überhaupt noch einen draufsetzen?

PLATZ 2 SUPER MARIO PARTY



Die *Mario Party*-Serie ist mittlerweile eine der etablierten Nintendo-Serien mit vielen Fans. Während der rund 20-jährigen Geschichte der Reihe erschienen zahlreiche Ableger für alle möglichen Nintendo-Konsolen wie Gamecube, Wii, Wii U, DS und 3DS, vor allem in den letzten Jahren konnten die *Mario Party*-Spiele aber immer weniger überzeugen. Die erhoffte Kehrtwende ließ einige Jahre auf sich warten, kam aber nun endlich mit *Super Mario Party* für die Switch. Wir hatten beim Test viel Spaß mit den über 80 brandneuen Minispielen, den zahlreichen Modi und – wie üblich bei der Serie – vor allem mit dem lokalen Mehrspieler-Modus. Der Online-Multiplayer hingegen konnte nicht wirklich überzeugen, da er einerseits inhaltlich zu beschränkt und andererseits technisch einfach schlecht umgesetzt ist. Letzteres ist ein grundlegendes Problem bei Nintendos Online-Diensten.

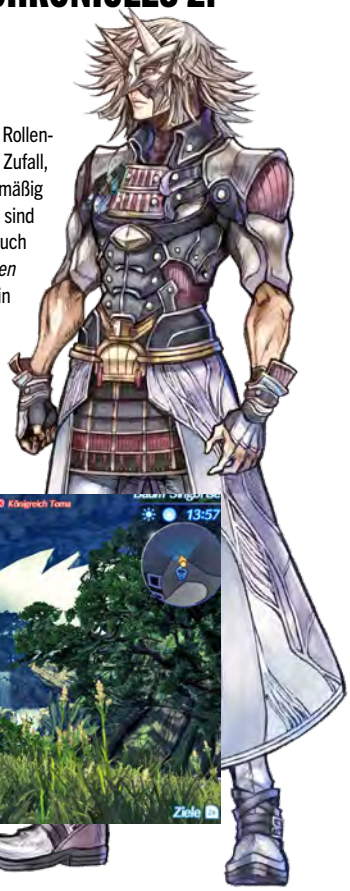
PLATZ 3 OCTOPATH TRAVELER

Octopath Traveler, ein Switch-exklusives Rollenspiel aus dem ruhmreichen Hause Square Enix, trug lange Zeit den Namenszusatz *Project* im Titel. Während dieser Zeit erschienen mehrere umfangreiche Demo-Version im eShop, im Hochsommer 2018 war es dann aber so weit: Das *Project* verschwand, übrig blieb nur *Octopath Traveler* und unser geschätzter Ben war im N-ZONE-Test zu großen Teilen sehr begeistert von dem spannend erzählten RPG mit dem märchenhaften Fantasy-Grafikstil und dem superben Sound. Das Spiel bekam den N-ZONE-Hit-Stempel dank einer sehr guten 86er-Wertung verpasst und überzeugte auch weitere Redaktionsmitglieder, sodass es schlussendlich als drittplatzierter Titel hier in der Top 10 des Jahres landete. „Bezaubernde 16-Bit-Kür, die mit Stil überrascht und mit Substanz überzeugt“, schrieb Ben im Test. Wenn der dritte Platz da mal nicht wohlverdient ist!

PLATZ 4 DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION

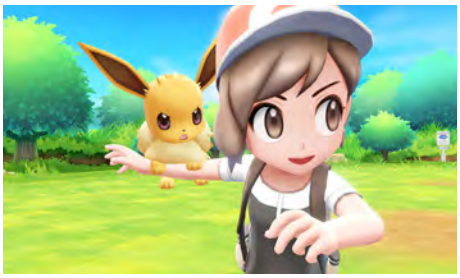
Welches Spiel erschien bereits für vier Konsolen und den PC, über sechs Jahre nach dem erstmaligen Release als erweiterte Fassung für die Switch, heimste im N-ZONE-Test eine tolle 90er-Wertung ein und landet bei den Top 10 der besten Switch-Spiele 2018 hier auf dem vierten Platz? Gut, das ist jetzt wohl mehr als eindeutig – es geht natürlich um das Action-Rollenspiel *Diablo 3: Eternal Collection*!

PLATZ 5 XENOBLADE CHRONICLES 2: TORNA – THE GOLDEN COUNTRY



In dieser Top-10-Auflistung sind auffällig viele Rollenspiele vertreten, schon bemerkt? Das ist kein Zufall, denn die Switch wird nicht nur mit verhältnismäßig vielen Titeln dieses Genres bedacht, viele davon sind auch einfach echte Spaßgranaten. Das gilt auch für *Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country*. Dabei handelt es sich im Grunde um ein eigenständiges Spiel, obwohl es den Titel zum größten Teil mit *Xenoblade Chronicles 2* teilt, das bereits 2017 erschien. In *Torna – The Golden Country* erlebt ihr nämlich eine völlig neue Geschichte, diese ist aber im gleichen Universum wie das Grundspiel angesiedelt.

PLATZ 6 POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU! & EVOLI!



Ursprünglich erschien die erste Generation der *Pokémon*-Hauptspiele in den 90er-Jahren für den Ur-Game-Boy, in den 00er-Jahren dann als Neuauflage für den Game Boy Advance und nun in der bereits zweiten Neuauflage für die Switch. *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* & *Evoli!* hievt nicht nur die grafische Qualität auf einen neuen Level, sondern vereinfacht auch das Spielprinzip der Rollenspiele stark.

PLATZ 7 SID MEIER'S CIVILIZATION 6

Runden-Strategiespiele waren vor allem Ende der 1990er-Jahre ein großes Ding und damals primär auf dem PC vertreten. Heutzutage erscheinen nicht mehr so arg viele Spiele dieser Machart, *Sid Meier's Civilization* ging dieses Jahr auf der Switch dennoch in die sechste Runde, nachdem das Spiel ursprünglich zwei Jahre zuvor für PC veröffentlicht wurde. Die Umsetzung für Nintendos Konsole ist sehr gut gelungen.

PLATZ 8 CELESTE

Im Indie-Hüpfspiel *Celeste* bezwingt ihr mit der jungen Madeline eisige Berglandschaften und menschliche Abgründe. Das Jump & Run von den Machern des Mehrspielerklassikers *Towerfall* ist ein gutes Beispiel für die schier unzähligen Indie-Titel, die 2018 für die Nintendo Switch erschienen. Darunter befinden sich, wie im Fall von *Celeste*, jede Menge toller Titel, die wirklich spielenswert sind.

PLATZ 9 SOUTH PARK: DIE REKTAKULÄRE ZERREISSPROBE

Alles für den Arsch: Gesegnet mit magischen Furzkräften kämpft ihr in der Rolle des „Neuen" gegen die Unterwelt und allerlei bekannte Gesichter von South Park im absurd-witzigen Rollenspiel *South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe*. Das Spiel ist zwar grundsätzlich nicht sonderlich anspruchsvoll, für Fans aber trotzdem sehr unterhaltsam. Damit hat es sich den neunten Platz der Top 10 redlich verdient.

PLATZ 10 FORTNITE

Auch vor Switch-Spielern machte der globale *Fortnite*-Hype 2018 nicht halt. Pünktlich zur E3 wurde der Battle-Royale-Shooter angekündigt und auch direkt veröffentlicht, was innerhalb kürzester Zeit zu millionenfachen Downloads des Spiels führte. Die Switch-Version ist den Varianten der Konkurrenz-Plattformen zwar technisch unterlegen, bietet aber ohne Abstriche dasselbe Gameplay mit Suchtfaktor.

Switch

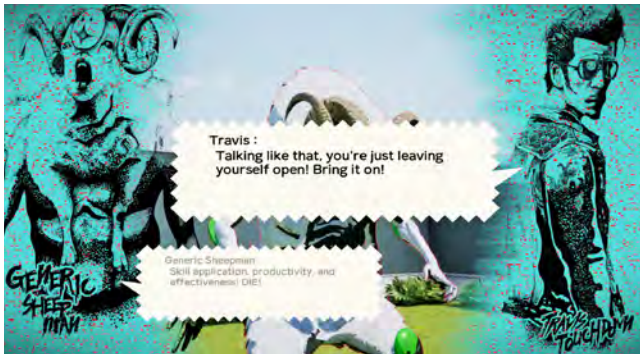
TRAVIS STRIKES AGAIN NO MORE HEROES

Action Fast ein Jahrzehnt lag er auf der faulen Haut, nun holt Travis Touchdown endlich wieder sein Lichtschwert aus der Otaku-Vitrine.

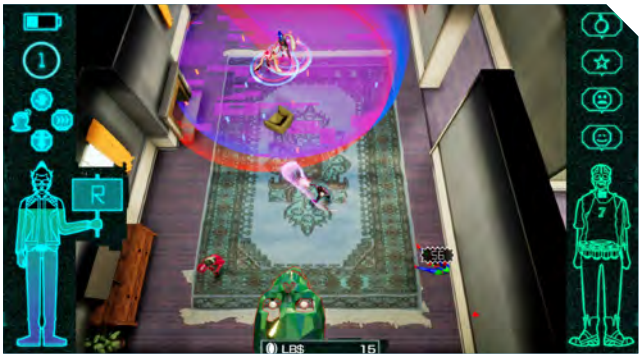
Der Beruf des gemeinen Auftragskillers hat schon so seine Vorteile: Man kommt rum in der Welt, die Bezahlung ist im Regelfall außergewöhnlich hoch und man trifft interessante Persönlichkeiten – Letztere allerdings meist nur einmal. Durchaus akzeptable Arbeitsbedingungen, wären da nicht die Schattenseiten dieses Karrierepfades. Wer einmal Mist gebaut hat, schaut sich die Radieschen von unten an. Oder bekommt es mit wütenden Hinterbliebenen zu tun. Genau mit dem Problem hat nämlich Travis Touchdown zu kämpfen, seines Zeichens exzentrischer Assassine, ein Riesen-Nerd vor dem Herrn und Hauptcharakter der *No More Heroes*-Serie.

Travis Touch-wer?

Nicht jeder Spieler dürfte bei diesem Titel sofort interessiert aufhorchen, denn der letzte Ableger der Reihe erschien im Jahr 2010 noch für die Wii. Mehr als zwei Konsolengenerationen ist es also her, seit Travis sich in der fiktiven Stadt Santa Destroy niedergelassen und fortan als Auftragskiller für die United Assassins Association seinen Lebensunterhalt verdient hat. Mit Bad Girl – eine recht psychopathisch angehauchte SM-Lolita samt Baseballschläger – hätte sich Travis aber besser nicht anlegen sollen. Sieben Jahre später schaut mit Bad Man nämlich ihr sichtlich erboster Vater in Travis' Wohnwagen vorbei, um Rache zu üben. Während der Prügelei geht aber etwas gehörig schief und die beiden Kontrahenten werden von der dämonischen Death-Drive-MK-II-Konsole in eine Videospielwelt hineingezogen. Um wieder zurück in die Realität zu gelangen, müssen Travis und Bad Man ihre gerade erst geborene Rivalität beiseite schieben und gemeinsam verschiedene Bossgegner bezwingen.



Entwickler Suda51 betonte schon mehrfach, dass es sich bei *Travis Strikes Again* nicht um *No More Heroes 3* handelt, sondern eher um eine Art Ableger.



***Travis Strikes Again* parodiert erfolgreiche Indie-Spiele wie *Hotline Miami* oder *Shovel Knight*, aber auch Branchengrößen à la *The Legend of Zelda*.**

Spätestens hier sollte klar sein, dass *No More Heroes* kein morbides oder ernstes Actionspiel ist, wie die Hintergründe vermuten lassen. Eher das genaue Gegenteil ist der Fall: *Travis Strikes Again* präsentiert sich als bunte Mischung aus Retro-Optik, 80er-Jahre Popkultur und modernem Indie-Gaming, das sich selbst dabei kaum ernst nimmt. So sind Anspielungen auf *The Legend of Zelda*, *Tron* oder *Terminator* noch mit die offensichtlichsten. Wer genau hinsieht und auch -hört, wird aber noch bedeutend mehr finden. Sogar moderne Titel werden auf die Schippe genommen.

Zwischen Klassik und Moderne

Da sich Travis in seinem offiziell dritten Abenteuer durch insgesamt sieben verschiedene Spielewelten schnetzeln muss, ergibt sich daraus eine Fülle an thematischen Möglichkeiten, die besonders optisch viel Abwechslung bieten. In der von uns gespielten Preview-Version mussten wir etwa ein VR-Rennen in altmodisch-angehauchter Vektorgrafik bestreiten, wie man sie von frühen Arcade-Automaten kennt. Doch keine Sorge, ein echtes VR-Gerät benötigt ihr natürlich nicht. Größtenteils seid ihr mit Travis aber zu Fuß unterwegs, um euch mit unterschiedlichen Monstern und Gegnern zu kloppen. Im direkten Kontrast zum extravaganten Artdesign zeigt sich *Travis Strikes Again* hier von seiner konventionellen Seite. Neben zwei normalen Angriffen, obligatorischer Ausweichrolle sowie der Möglichkeit zum Springen kann Travis – und auch sein unfreiwilliger Verbündeter Bad Man per Koop-Funktionen – mächtige Spezialfähigkeiten einsetzen. Vier davon könnt ihr direkt im Kampf einsetzen, unzählige weitere lassen sich zudem freispielen. Im Gegensatz zu den Vorgängern werden kämpferische Abschnitte aus der Vogelperspektive verfolgt.

So locker, wie sich der überzogen coole Hauptcharakter gerne selbst gibt, geht *Travis Strikes Again* aber nicht von der Hand. Von Haus aus etwas schwammig und unpräzise, wird es im Getümmel gerade mit zwei Spielern schnell recht unübersichtlich. Auch aufgrund der nicht vorhandenen Anvisierfunktion müsst ihr schon sehr genau zielen, um etwa eine Haftbombe auf den Gegner zu schmeißen. Mit einem Pro Controller gestaltet sich gerade das bedeutend einfacher als etwa mit einem einzelnen Joy-Con.

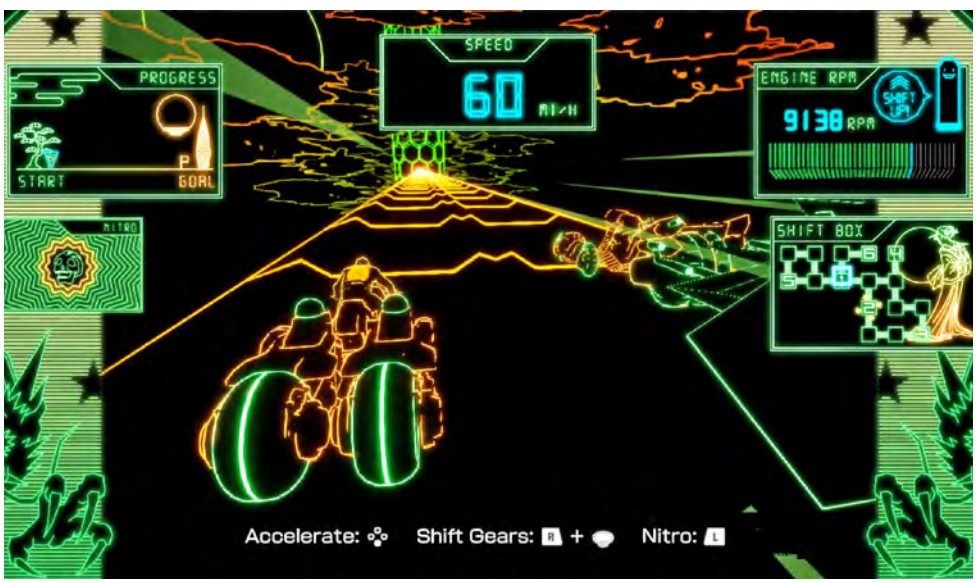
Zielgruppengerecht

Weitaus wichtiger, und hier wird sich spielerisch die Spreu vom Weizen trennen, ist dagegen die Frage, ob euch letzten Endes die völlig überzogene Mischung aus Selbstironie, unzähligen Gaming/Popkultur-Referenzen und dem konstanten Durchbrechen der vierten Wand zu überzeugen vermag. Wer nicht in den 1990ern aufgewachsen ist, wird kaum eine Anspielung verstehen oder den Humor nachvollziehen können. Auch der immer wieder auftauchende Retro-Aspekt, der sich im Gameplay niederschlägt, wird gerade jüngeren Spielern nur dann zusagen, wenn sie mit Indie-Titeln etwas anfangen können. Wenn all diese Kriterien auf euch zutreffen, erwartet euch Anfang des Jahres ein Geheimtipp der skurrilen Art.

Marco Cabibbo

„This is Travis, I infiltrated the local Nerd Store!“. Man muss wahrlich kein Gaming-Profi sein, um zu erkennen, dass hier auf *Metal Gear Solid* angespielt wird.

Mächtige Spezialattacken wie diese hier wollen sorgfältig eingesetzt werden. Je nach Fertigkeit dauert es eine Weile, bis sie wieder aufgeladen und bereit sind.



In Sachen Steuerung gibt sich *Travis Strikes Again* manchmal etwas zickig. Schade, denn das trübt den Spielspaß etwas.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Laserschwert, Oppai-Figuren und Lederjacke: Travis ist einfach der geilste Typ.“

Man konnte von Travis und *No More Heroes* ja immer halten, was man wollte, aber in Sachen Charme und Persönlichkeit spielte der Killer-Otaku auf der Wii definitiv in der 1. Liga mit. Das ist jetzt allerdings schon über zwölf bzw. neun Jahre her. Eine lange Zeit, in der sich die Branche sehr gewandelt hat, was man der thematischen Ausrichtung des Spiels Richtung Indie-Szene klar anmerkt. Als Mann „gehobenen“ Alters erfreue ich mich natürlich an den zahlreichen Referenzen auf andere Spiele, welche dank der skurrilen Natur des Spiels nie aufgesetzt wirken. Spielerisch habe ich dagegen schon bessere Titel zu Gesicht bekommen, gerade was das Kampfsystem anbelangt. Die zwei Abschnitte, die ich selbst anspielen durfte, unterschieden sich dafür inhaltlich voneinander. Hoffen wir, dass das gesamte Spiel so abwechslungsreich ausfällt.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Grasshopper Manufacture
Termin:	18. Januar 2019

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3 THE BLACK ORDER

Switch

Action-Rollenspiel Für Marvel-Fans gibt es bislang kaum einen Grund, die Nintendo Switch anzuschmeißen. Mit *Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order* wird sich das hoffentlich bald ändern.

Nahezu zehn Jahre nach Release des letzten Teils wurde auf den Game Awards 2018 mit *Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order* die Fortsetzung der heldenhaften Action-Rollenspielreihe angekündigt. Bereits dieses Jahr dürft ihr mit euren liebsten Superhelden auf Schurkenjagd gehen. An eine überraschende Bedingung ist das heroische Erlebnis jedoch geknüpft: Ihr müsst eine Nintendo Switch euer Eigen nennen.

Ein exklusives Erlebnis

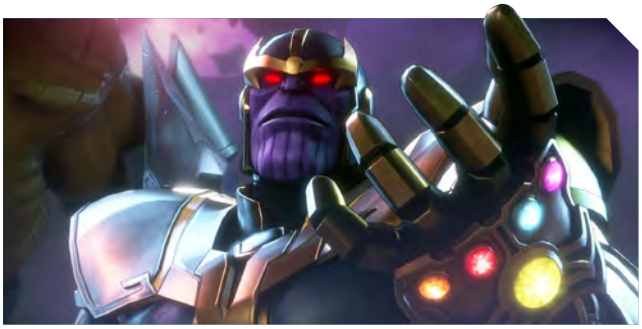
Richtig gelesen: *Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order* landet im Gegensatz zu seinen Vorgängern nicht etwa auch auf dem PC, der Playstation oder der Xbox, sondern exklusiv auf Nintendos Erfolgskonsole. Immerhin bildet nach Activision nun das japanische Traditionsunternehmen den Hersteller des Action-Rollenspiels und hat mit Team Ninja ebenfalls einen neuen Entwickler verpflichtet. Das zu Koei Tecmo Games gehörige Studio, das unter anderem für *Nioh*, *Ninja Gaiden* und *Dead or Alive* in der Verantwortung steht, hat bereits unter anderem im Rahmen von *Hyrule Warriors* und *Fire Emblem Warriors* mit Nintendo kooperiert.

Laut Reggie Fils-Aimé, dem Präsidenten von Nintendo of America, sei es der bewährten Zusammenarbeit mit Team Ninja, der Verfügbarkeit des Franchises sowie der Einwilligung des Rechteinhabers zu verdanken, dass wir uns überhaupt auf einen neuen Teil freuen dürfen. Dass *Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order* später auch für andere Systeme erscheint, ist angesichts der strengen Plattformpolitik Nintendos unwahrscheinlich.

Thanos did nothing wrong

Während ihr euch in den Vorgängern mit Doctor Doom, Galactus und dem Tinkerer herumschlagen musstet, macht euch in *Marvel Ultimate Alliance 3: The Black*

Im Kampf greifen die Helden auf ihre individuellen Stärken und Fähigkeiten zurück. So feuert Iron-Man etwa seinen seinen mächtigen Unibeam auf die Gegnerschar ab.



Seit Thanos im Februar 1973 das Marvel-Universum betreten hat, macht er gemeinsam mit den Mitgliedern von Black Order den Helden das Leben zur Hölle.

Order die gleichnamige Schurkentruppe um Superbösewicht Thanos das Heldenleben zur Hölle. Gewillt, den Übeltätern auf ihrer gnadenlosen Suche nach den mächtigen Infinity-Steinen das Handwerk zu legen, erkundet ihr vom Avengers Tower bis hin zur X-Villa diverse ikonische Gebiete, schnetzelt euch mit eurem eigens erstellten Marvel-Squad durch die Gegnerschar und bietet mächtigen Bossen wie dem Sandman die Stirn. Der bis dato einzige veröffentlichte Trailer gewährt zwar nur einen recht spärlichen Einblick ins Gameplay, am *Diablo*-ähnlichen Spielprinzip scheint sich jedoch nicht viel geändert zu haben.

Trotz ansprechendem Comic-Stil macht die Grafik in den Kampfsequenzen einen eher durchwachsenen Eindruck. Bis zur Veröffentlichung bleibt den Entwicklern aber noch genug Zeit, um hier nachzubessern. Die musikalische Untermalung wirkt hingegen bisher äußerst gelungen und begleitet das Geschehen mit kräftigen Klängen. Im deutschen Trailer wird die englische Sprachausgabe bislang untertitelt. Ob *Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order* eine deutsche Synchronisation erhält, steht demnach noch nicht fest.

Helden, vereinigt euch!

Nicht nur die Handlung erinnert stark an den Superhelden-Blockbuster *Avengers: Infinity War* aus dem Jahr 2018, auch die im Trailer gezeigten Helden und Schurken sind aufmerksamen Kinogängern ein Begriff. Neben den Avengers und den Guardians of the Galaxy beehren euch in *Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order* jedoch auch die X-Men, wie man an Wolverines messerscharfem Auftritt unschwer erkennen kann. Ob die Stärke eurer Truppe wie in den Vorgängern auf einem Punktesystem basiert, lässt sich zu diesem Zeitpunkt nur vermuten. Dass jeder Charakter auf ein Set einzigartiger Attacken zurückgreift, macht sich dagegen etwa durch Iron-Mans gleißenden Unibeam kenntlich. Mithilfe der neuen Heldenkamera könnt ihr in den actionreichen Kampfsequenzen übrigens aus der Vogel- in die Schulterperspektive wechseln, um euren Marvel-Idolen noch näher zu sein.

Nach Angaben der Entwickler werden sich bis zu vier Personen online oder lokal mit je einer Konsole und Spielversion zu einem Heldenteam zusammentun können. Mithilfe des flexiblen Drop-in-/Drop-out-Systems haben eure Freunde im Couch-Koop zudem die Möglichkeit, mit nur einem Joy-Con jederzeit eurer Ultimate Alliance beizutreten.

Keine Trilogie in Sicht

Laut Mike Jones, dem Vizepräsidenten und Produzenten von Marvel Games, erwartet uns mit *Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order* der bisher umfangreichste Teil der Action-Rollenspielreihe. Ob die von der Presse durchaus positiv aufgenommenen Vorgänger einen würdigen Nachfolger im neuen Heldenabenteuer finden, ist zu diesem Zeitpunkt jedoch noch nicht abzusehen – dafür gibt es noch zu wenig Material. Immerhin hinterlassen die Kampfsequenzen sowie das Helden-Roster bislang einen positiven Eindruck.

Zu einer Portierung der ersten beiden Teile wollte sich Reggie Fils-Aimé übrigens nicht näher äußern – vielmehr fokussiere man sich derzeit darauf, mit *Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order* ein einzigartiges Erlebnis zu schaffen. Bis wir selbst den Controller in die Hand nehmen dürfen, bleibt also nur die Hoffnung, dass dieses ambitionierte Vorhaben glückt und Nintendo damit den Weg für weitere exklusive Drittherstellertitel ebnet.

Cosima Staneker

Ob Avengers, X-Men oder Guardians of the Galaxy: Bei der Superheldenauswahl gerät jeder Marvel-Fan ins Schwärmen. Über Wolverine freuen wir uns besonders!

In den Bosskämpfen müsst ihr euch gegen diverse Marvel-Superschurken, wie etwa den Sandman, behaupten. Ein bisschen Teamwork schadet hier wohl nicht.

Die Bereiche, durch die ihr euch mit Spider-Man, Wolverine und Hulk prügelt, stammen aus dem Marvel-Universum.

MEINUNG
Cosima Staneker

„Nach *Bayonetta* holt Nintendo eine weitere Spielereihe aus dem Winterschlaf. Cool!“

Mit der Ankündigung von *Marvel Ultimate Alliance 3* hatte wohl niemand mehr gerechnet. Umso mehr freut es mich für alle Marvel-Enthusiasten, dass *The Black Order* noch dieses Jahr für die Switch kommt. Mir ist bewusst, dass der exklusive Release des Action-Rollenspiels nicht nur für Begeisterung sorgt. Für Nintendo könnten sich dadurch jedoch künftig neue Möglichkeiten und Kooperationen eröffnen. Ob *Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order* einen würdigen Nachfolger abgeben wird, steht in Anbetracht der dürftigen Informationslage derzeit leider noch in den Sternen. Auf ein actionreiches Wiedersehen mit Hulk, Iron-Man, Wolverine und Co. freue ich mich aber schon jetzt. Excelsior!

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Koei Tecmo/Team Ninja
Termin:	2019

CRASH TEAM RACING NITRO-FUELED

Switch

Rennspiel Pünktlich zum 20-jährigen Jubiläum von *Crash Team Racing* erscheint 2019 ein Remaster mit dem Namenszusatz *Nitro-Fueled*. Wir wagen einen ersten Blick auf den Fun-Racer.

Die Game Awards dienen für viele Hersteller alljährlich als Anlass, neue Spiele anzukündigen. So beispielsweise bei der letzten Verleihung im Dezember 2018 für Activision, denn der Publisher verkündete die Veröffentlichung von *Crash Team Racing Nitro-Fueled* für 2019. Dabei handelt es sich um ein Remaster des damals lediglich als *Crash Team Racing* bezeichneten Rennspiels von 1999, welches seinerzeit für die erste Playstation erschien. Pünktlich zum 20-jährigen Jubiläum nun also die Neuauflage mit dem Namenszusatz *Nitro-Fueled*. Was steckt drin und taugt das was?

Typisch Fun-Racer

Bei *Crash Team Racing Nitro-Fueled* handelt es sich um einen Fun-Racer rund um den titelgebenden tasmanischen Teufel Crash Bandicoot. Das Gameplay bietet das, was von einem modernen Spiel dieses Genres erwartet wird. Ihr heizt also in verschiedenen Karts mit diversen Figuren über waghalsige Rennpisten, haut euch allerlei Items um die Ohren, die ihr beim Überfahren von Item-Kisten erhaltet, und versucht, eine möglichst gute Platzierung einzuheimsen und schließlich einen Platz auf dem Siegertreppchen zu ergattern. Soweit, so üblich, denn im Grunde unterscheidet sich *Crash Team Racing Nitro-Fueled* damit erst einmal kaum vom Genre-Primus *Mario Kart*, einmal abgesehen von den Figuren. Das große Gameplay-Alleinstellungsmerkmal bleibt dann auch aus. Zu den Items gehören genretypische übliche Verdächtige wie Raketen, Fallen und Boosts. Auf Fahrerseite erwartet euch ein Roster, welches sich aus Figuren der *Crash Bandicoot*-Spiele rekrutiert, neben Crash Bandicoot selbst zum Beispiel Coco und Dr. Neo Cortex.

Nichtsdestotrotz sollte euch mit *Crash Team Racing Nitro-Fueled* nicht allzu schnell langweilig werden, denn das Spiel ist kein bloßes Remaster, sondern beinhaltet auch Neues. So gibt es neben sämtlichen Originalstrecken

So sah das ursprüngliche *Crash Team Racing* aus, das vor knapp 20 Jahren für die erste Playstation erschien. Seitdem hat sich bei der Grafik so einiges getan.

Wie bei Fun-Racern üblich, entführen euch die Rennpisten in verschiedenste virtuelle Gebiete, etwa eisige Gegenden, was teils sehr atmosphärisch wirkt.

Dank der Item-Kisten gelangt ihr in den Besitz unterschiedlicher Items wie Boosts oder Raketen, die euch einen Vorteil oder Gegnern einen Nachteil verschaffen.

Bunte, grelle Farben und Lichter, ein riesiges Stadion und eine hübsche Neon-Optik: All das erinnert uns deutlich an so manche Strecke aus *Mario Kart 8 Deluxe*.

auch gänzlich neue Pisten, neue Karts und Anpassungen ebendieser stehen zur Verfügung, außerdem ist der Bösewicht des Spiels Nitros Oxide nun ein freischaltbarer Rennfahrer. In der neben der Standardvariante ebenfalls erhältlichen *Digital Deluxe*-Version steht euch Nitros Oxide direkt von Spielbeginn an als Fahrer zur Verfügung, das Freischalten entfällt bei dieser teureren Version. Dafür gibt es aber auch weitere Zusatzinhalte vor allem kosmetischer Natur. Die Deluxe-Variante steht neben der Standardversion für Vorbestellungen zur Verfügung. Unabhängig von der Version verfügt *Crash Team Racing Nitro-Fueled* im Gegensatz zum Playstation-Original über einen umfangreichen Online-Modus. Klar, zum Release der Originalversion 1999 existierte das Word Wide Web zwar schon, war damals aber noch nicht sonderlich verbreitet und wurde nur allmählich auch für Online-Spiele genutzt. Vor allem aber bot die erste Playstation von Haus aus keine Online-Unterstützung. Das änderte sich erst mit den nachfolgenden Konsolen.

Ein neues Äußeres

Auch technisch hat sich viel getan, denn klar, in den letzten 20 Jahren haben sich die Grafik und technische Leistung von Spielen enorm weiterentwickelt. So ist das Äußere von *Crash Team Racing Nitro-Fueled* nicht nur eine bloße Hochskalierung des Originalspiels, sondern wurde einer kompletten Überarbeitung unterzogen. Das macht sich bemerkbar, denn wie ihr auf den Screenshots sehen könnt, schaut der Fun-Racer richtig ansehnlich aus. Bei den Screenshots handelt es sich um Ingame-Grafik aus dem Ankündigungstrailer, die das fertige Spiel recht wirklichkeitsgetreu darstellen dürfte.

Modi für alle

Als typischer, moderner Fun-Racer wartet *Crash Team Racing Nitro-Fueled* mit verschiedenen Modi auf. So dürft ihr euch beispielsweise beim Abenteuer in zahlreichen Rennen behaupten und den Bösewicht des Spiels fertigmachen, den bereits genannten Nitros Oxide. Weitere Modi sind beispielsweise Arcade-Einzelrennen, Pokalrennen, Zeitrennen und ein Kampfmodus. Lokal an einer einzigen Konsole müsst ihr nicht alleine bleiben, denn zusammen mit weiteren Mitstreitern könnt ihr im Rennspiel maximal zu viert über die Pisten brettern. Die meisten Modi sind auch im neuen Online-Modus spielbar.

Ernsthafte Konkurrenz?

Wie gut das fertige Spiel tatsächlich wird, können wir aktuell natürlich nur abschätzen, denn eine Gelegenheit zum eigenhändigen Anspielen gab es bis Redaktionsschluss noch nicht. Während das Originalspiel für Playstation seinerzeit sehr gute Wertungen einheimsen konnte, muss die *Nitro-Fueled*-Neuauflage 2019 natürlich eine Ecke mehr leisten, um auf ähnlich hohem Niveau zu überzeugen; in den 20 Jahren zwischen Original und Remaster hat sich schließlich einiges getan und mit *Mario Kart 8 Deluxe* gibt es auf der Switch bereits einen extrem spaßigen Fun-Racer. Dem das Wasser zu reichen, stellt eine äußerst anspruchsvolle Herausforderung dar. Bleibt abzuwarten, ob *Crash Team Racing Nitro-Fueled* diesen hohen Erwartungen gerecht werden kann.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ich freue mich auf das Spiel und erhoffe mir eine ernsthafte Konkurrenz zu *Mario Kart*.“

Fun-Racer kann es gar nicht genug geben, zumindest solange sie eine gewisse Mindestqualität bieten. Das sage ich als (mittlerweile) jahrzehntelanger *Mario Kart*-Spieler. *Crash Team Racing* ist Ende der 1990er-Jahre komplett an mir vorbeigegangen, denn schon damals war ich Nintendo-Zocker und im Bereich der Fun-Racer natürlich mit *Mario Kart 64* genug beschäftigt. Umso spannender ist es für mich, dieses Versäumnis nun 20 Jahre später nachzuholen. Das Remaster schaut gut aus und der Ankündigungstrailer verspricht jede Menge Action und Rennspaß. Hoffentlich kann das finale Spiel diesen Ansprüchen gerecht werden, denn dann gäbe es endlich mal ernsthafte Konkurrenz für *Mario Kart 8 Deluxe*. Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft, was immer eine gute Sache ist.

INFOS

Hersteller:	Activision Blizzard
Entwickler:	Naughty Dog / Beenox
Termin:	21. Juni 2019

Multiplayer-Fans kommen auf ihre Kosten, denn *Crash Team Racing Nitro-Fueled* bietet lokalen Mehrspieler sowie Online-Modi.

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, (New) 3DS und Mobile. Stand: 02. Januar 2019.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
Aeterno Blade 2	Corecell Technology	Frühjahr 2019
A Hat in Time	Gears for Breakfast	2019
Alchemic Cutie	Circle Entertainment	2019
Animal Crossing	Nintendo	2019
B		
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2019
BlazBlue: Central Fiction	Arc System Works	08. Februar 2019
C		
Cat Quest 2: The Lupus Empire	The GentleBros	Frühjahr 2019
Cook, Serve, Delicious! 2!!	Vertigo Gaming	2019
Cosmos Defenders	Fierey Squirrel	2019
Crash Team Racing Nitro-Fueled	Activision	21. Juni 2019
Cube Life: Survival HD	Cypronia	2019
D		
Daemon X Machina	Nintendo	2019
Dead End Job	Headup Games	2019
Decay of Logos	Rising Star Games	Frühjahr 2019
Degress of Seperation	Modus Games	14. Februar 2019
Doom Eternal	Bethesda	Nicht bekannt
Dragon Marked For Death	Inti Creates	Winter 2019
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI S	Square Enix	Nicht bekannt
Dream Alone	Fat Dog Games	2019
F		
Fimbul	Eurovideo	Frühjahr 2019
Final Fantasy Fables: Chocobo's Mystery D.E.	Square Enix	Winter 2019
Final Fantasy 7/9/12	Square Enix	2019
Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster	Square Enix	2019
Final Fantasy Crystal Chronicles	Square Enix	2019
Fire Emblem: Three Houses	Nintendo	Frühjahr 2019
G		
Grandia 1 & 2 HD Remaster	GungHo	Winter 2019
Gunman Clive HD Collection	Hörberg Productions	17. Januar 2019
H		
Hellfront: Honeymoon	Thunderful	Frühjahr 2019
Hyper Sports R	Konami	Nicht bekannt
I		
Inlight	Sunnyside Games	2019
Ion Maiden	3D Realms	Frühjahr 2019
Ira	Ore Creative	2019
K		
Killer Queen Black	Bumblebear Games	Frühjahr 2019
L		
Last Encounter	Exordium Games	2019
Luigi's Mansion 3	Nintendo	2019
M		
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
Modern Combat	Gameloft	Nicht bekannt

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Monkey Wall	Game Attack	Nicht bekannt
Monster Energy Supercross – T. O. V. 2	Milestone	08. Februar 2019
Mortal Kombat 11	Warner Bros. Ent.	23. April 2019
N		
N.E.R.O.: Nothing Ever Remains Obscure	Soedesco	Frühjahr 2019
New Super Mario Bros. U Deluxe	Nintendo	11. Januar 2019
Ninjala	GungHo. Online Ent.	Frühjahr 2019
O		
Onimusha: Warlords	Capcom	15. Januar 2019
Our World is Ended	PQube	2019
P		
Penguin Wars	Dispatch Games	2019
Pillars of Eternity	Obsidian Entertainment	Winter 2019
Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	2019
Protoform	Circle Entertainment	2019
Putty Pals	Harmonious Games	2019
Puzzlebox	Bplus	2019
R		
Rad Rodgers: Radical Edition	THQ Nordic	Frühjahr 2019
Real Farm	Soedesco	2019
Redout	Nicalis	Nicht bekannt
Reverie	Rainbite	Nicht bekannt
Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
RPG Maker MV	NIS America	2019
S		
Saint's Row: The Third	Deep Silver	März 2019
Shadow of Loot Box	Ratalaika Games	2019
Shakedown Hawaii	vBlank	Frühjahr 2019
Skullgirls 2nd Encore	Lab Zero	2019
Slay the Spire	Humble Bundle	2019
Song of Memories	PQube Games	2019
Soundfall	Drastic Games	2019
Squadron 51	Loomiarts	Winter 2019
Sublevel Zero Redux	Coatsink	2019
T		
Tale of the Ice Staff	Zodiac Games	2019
Tales of Vesperia: Definitive Edition	Bandai Namco	11. Januar 2019
Team Sonic Racing	Sega	21. Mai 2019
Terraria	505 Games	2019
The Caligula Effect: Overdose	NIS America	15. März 2019
The Lego Movie 2 Videogame	Warner Bros. Int.	2019
The Princess Guide	NIS America	29. März 2019
Town (Arbeitstitel)	Game Freak	2019
Travis Strikes Again: No More Heroes	Grasshopper Manuf.	18. Januar 2019
Trials Rising	Ubisoft	26. Februar 2019
U		
Unruly Heroes	Magic Design Studio	2019
V		
Vampyr	Focus Home Interactive	Nicht bekannt
W		
Warborn	Raredrop Games	2019
Wargroove	Chucklefish Games	Frühjahr 2019
X/Y/Z		
Xenon Racer	Soedesco	Nicht bekannt
Yoshi's Crafted World	Nintendo	Frühjahr 2019

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
Antipole DX	Saturnine Games	2019
D		
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2019
E		
Etrian Odyssey Nexus	Atlus	05. Februar 2019
K		
Kirby und das extra magische Garn	Nintendo	2019
M		
Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + B. Jr.s Reise	Nintendo	25. Januar 2019
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2019
Mixed Messages	Activision	2019
R		
Rise: Race the Future	VD-Dev	2019
S		
Shakedown Hawaii	vBlank	2019
Spheroids	Eclipse Games	2019

Mobile

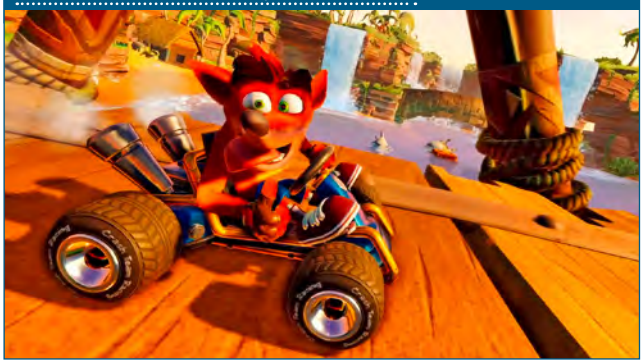
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Mario Kart Tour	Nintendo	Frühjahr 2019
The Legend of Zelda	Nintendo	2019

MORTAL KOMBAT 11 (SWITCH)

Hersteller: Warner Bros. Entertainment | **Genre:** Beat 'em Up | **Termin:** 23. April 2019

CRASH TEAM RACING NITRO-FUELED (SWITCH)

Hersteller: Activision Blizzard | **Genre:** Rennspiel | **Termin:** 21. Juni 2019



Viktor freut sich auf

DRAGON QUEST XI S

Nach geradezu endloser Wartezeit erscheint *Dragon Quest XI* dieses Jahr (zumindest in Japan) endlich auf der Switch. Besser spät als nie!

Erinnert sich jemand von euch noch daran, dass *Dragon Quest XI* ursprünglich das erste Spiel war, das 2016 offiziell für die Entwicklung für Nintendos neue Konsole mit dem Codenamen „NX“ (inzwischen wissen wir, dass die Switch gemeint war) angekündigt war? Serienschöpfer Yuji Horii verkündete das damals zusammen mit der Aussage, dass das Rollenspiel für alle Plattformen gleichzeitig erscheinen solle, um Spoiler zu vermeiden. Tja, für PS4, PC und 3DS (Letztere exklusiv in Japan) erschien *DQ XI* inzwischen auch, doch die Switch-Fassung lässt weiterhin auf sich warten. Nichtsdestotrotz freue ich mich immer noch sehr darauf, die riesige Spielwelt von *Dragon Quest XI* auf der Switch zu erkunden, zumal inzwischen angekündigt wurde, dass die Fassung für Nintendos Konsole erweiterte Inhalte bieten soll. Wie substanziell diese sein werden, muss sich noch zeigen, aber ich bin guter Dinge. Außerdem verriet Horii kürzlich zumindest, dass *Dragon Quest XI S* (so der Name der Switch-Umsetzung) 2019 in Japan erscheinen werde. Eine Veröffentlichung im gleichen Jahr bei uns im Westen halte ich für ziemlich wahrscheinlich, auch wenn eine offizielle Bestätigung bisher noch fehlt. Ich kann mir aber sehr gut vorstellen, dass die Ankündigung in einer der kommenden Nintendo Directs dieses Jahr erfolgt. Die lange Wartezeit lohnt sich jedenfalls,

denn mit dem elften Teil steht uns seit langer Zeit endlich wieder ein *Dragon Quest* ins Haus, das nicht von Handheld-Grafik wie *DQ IX* gebremst wird und kein Japan-exklusives MMORPG wie *DQ X* ist. Nur mit dem Look des Protagonisten muss ich mich noch anfreunden, der sieht irgendwie so austauschbar aus.

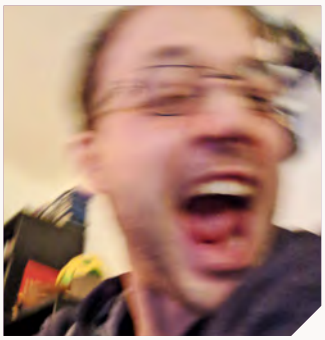
Viktor Eippert

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (32, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Sid Meier's Civilization 6 (Switch), Imperialismus 2 (PC), Persona Dancing in Moonlight/Starlight (PS4)
Sieht gerade: Young Sheldon – Staffel 1
Hört gerade: Den Soundtrack zu Kingdom Hearts 1 & 2
Und sonst: Joker aus Persona 5 als erster DLC-Kämpfer in Super Smash Bros. Ultimate – was für eine Mega-Überraschung! Eine Umsetzung von Persona 5 für Switch ist damit ja quasi schon Pflicht – oder, Atlus? Mich würde es jedenfalls freuen, denn das ist ein Spitzenrollenspiel!

LUKAS SCHMID (30, Redakteur)



Spielt gerade: Spyro: Year of the Dragon
Sieht gerade: Sherlock S.4. lol schlecht
Liest gerade: Aaronovitch – Rivers of London, Sauer – Nichtlustig Weihnachten
Und sonst: Hollerö und auf einmal ist schon wieder ein Jahr rum und keiner weiß, wo es hin ist. Ich hoffe, alle Leser hatten schöne Feiertage, einen guten Rutsch ins neue Jahr und vor allem jede Menge gutes Essen. Ab einem gewissen Alter findet man das nämlich deutlich reizvoller als die Geschenke unterm Baum. Bei uns gab es wie üblich Raclette.

KATHARINA PACHE (31, Redakteurin)

Spielt gerade: Below (auf dem PC), Katamari Damacy Reroll, Overcooked 2 (verdammte vierte Sterne!)
Sah zuletzt: Der Tod in Venedig
Liest gerade: Wonder von R. J. Palacio, danach der neue Sedaris (Freude!)
Und sonst: Habe von meinem Elternhaus meine alten Hausaufgaben-Hefte (gibt's die eigentlich heute noch?) und anderen ollen Papierkram wie Briefe und Postkarten mitgenommen und durchgeschaut. Bei ein paar Sachen habe ich nicht übers Herz gebracht, sie wegzuschmeißen.

JOHANNES GEHRLING (27, Redakteur)

Spielt gerade: Pokémon: Let's Go, Pikachu!, Super Smash Bros. Ultimate
Sieht gerade: How I met your Mother
Hört gerade: Diverse Podcasts
Und sonst: Und wieder ein Jahr rum, wie immer viel zu schnell. Wenn ihr nach oben seht, könnt ihr dafür jetzt neben meinem Alter das Wort „Redakteur" entdecken, der „Volontär" ist gewichen. Nach Praktikant, freier Mitarbeiter und eben Volontär habe ich offiziell die nächste berufliche Stufe erklommen. Im Englischen ist mein Titel übrigens jetzt „Senior Editor". Oho!

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Hört gerade: Mudhoney – Digital Garbage
Sieht gerade: Feinde – Hostiles
Liest gerade: Colson Whitehead – Underground Railroad
Und sonst: Zwischen den Jahren bin ich endlich dazu gekommen, beide Blade-Runner-Filme in einem Rutsch nacheinander wegzugucken. Hat auch perfekt zu Stimmung und Wetterlage gepasst – dunkel mit Niederschlägen. „Wake up! Time to die!" – immer wieder schön. Und dann gleich noch Westworld. Replikanten an die Macht!

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Super Smash Bros. Ultimate (Switch), XCOM 2: War of the Chosen (PC, sehr empfehlenswert), Top Gear (SNES)
Sieht gerade: Venom (Blu-ray; die deutsche Kinofassung war arg zerschnitten)
Und sonst: Wenn ihr diese Zeilen lest, bin ich nach meinen mörderischen Zwischenprüfungen und einer spannenden Zeit im Bauamt (Denkmalschutz rockt, Baukontrolle auch!) gerade unterwegs nach England in meinen wohlverdienten Urlaub. Ich bringe euch schöne Bilder mit.

COSIMA STANEKER (21, Praktikantin)

Spielt gerade: Viele Brett-, Karten- und Würfelspiele mit der Familie; darunter Die Siedler von Catan, Kniffel und Barbarossa.
Sieht gerade: Tatsächlich … Liebe – den schauen wir jedes Jahr, ohne Ausnahme.
Liest gerade: Ihre Vorsätze fürs neue Jahr durch. 2019 wird alles anders! Nicht.
Und sonst: Habe ich Weihnachten und Silvester mit meiner Familie in Potsdam verbracht und sehr gut gegessen. Ende dieses Jahres werde ich endlich mein Studium abschließen – juhu! Ich wünsche allen Lesern ein tolles (Spiele-)Jahr 2019!

EBRU CEBECI (23, Praktikantin)

Spielt gerade: Pokémon Ultramond
Sieht gerade: Drag Race All Stars 4
Liest gerade: Extrem Laut und Ungl. Nah
Und sonst: Bin ich immer noch auf der Shiny-Jagd. Letztens habe ich sogar fünf Schillernde Pokémon eingefangen, leider noch kein Taubsi, aber das kommt dann wohl dieses Jahr. Lustigerweise war in der letzten Ausgabe ein Leserbrief dabei, in dem ein Leser von seiner Shiny-Suche erzählt. Da bin ich ja froh, dass ich nicht die einzige Verrückte bin, die sich dieser unmöglichen Aufgabe stellt.

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Gleich mehrere!	Guacamelee! 2	Katamari natürlich	New Super Mario Bros. U Dx.
FLOP-TITEL	Everspace: Stellar Edition	-	Alles außer Katamari natürlich	-

New Super Mario Bros. U Dx. (Switch)
∅ Wertung: 8,5 // Test S. 40

Johannes hat natürlich Recht, wenn er sagt, dass die *New Super Mario Bros.*-Reihe ein wenig auf der Stelle tritt. Das ändert aber nix daran, dass das Spiel irrsinnig viel Spaß macht, hier genauso viel wie einst auf der Wii U. **9**

Auch ich werde sicher nicht abstreiten, dass die *NSMB*-Spiele wirklich keinen Innovationspreis verdienen. Nichtsdestrotrotz habe ich immer richtig viel Spaß dabei, wenn ich eines davon spiele, das gilt auch für dieses. **8**

Ja, also wenn man das Original verpasst hat, spricht nichts dagegen zuzugreifen. Über die generelle Qualität der *Mario*-Spiele muss man ja (vor allem in der N-ZONE) eigentlich kein Wort mehr verlieren. **9**

Zum wiederholten Male hat mich das Spiel gut unterhalten, allerdings wurde für mich diesmal offensichtlich, dass es eben doch immer wieder das Gleiche ist. Es wäre wirklich an der Zeit für ein brandneues *Mario Bros.*! **8**

Everspace: Stellar Ed. (Switch eShop)
∅ Wertung: 6,0 // Test S. 44

Ui, ist das langweilig! Ich behaupte nicht einmal, dass der Titel schlecht gemacht ist, und bin mir sicher, dass er einige Fans finden wird. Mir persönlich schlafen aber schon beim Gedanken daran die Füße eizzzzzzzzzzzz… **4**

Für Weltraum-Shooter, die mit einem geringen oder gar keinem Simulationsanteil auskommen, bin ich immer zu haben. Der Roguelike-Aspekt hebt *Everspace* zudem vom Rest ab, vollends begeistert bin ich aber nicht. **7**

Roguelike mag ich, Weltraum-Geballer nicht so sehr. *Everspace* ist gut gemacht und füllt mit Sicherheit eine wichtige Nische auf der Switch. Ich sehe mich aber keine Wochen mit diesem Spiel verbringen. **6**

Eigentlich meide ich Roguelikes wie der Teufel das Weihwasser, doch *Everspace* macht mir erstaunlicherweise dennoch Spaß. Die Motivation für x-fache Durchgänge fehlt mir aber trotzdem. Die Atmosphäre ist toll. **7**

Sega Mega Drive Classics (Switch)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 46

Viel besser kann man eine Retrosammlung kaum machen. Nicht nur sind richtig, richtig viele Spiele enthalten, die Präsentation inklusive virtuellen Kinder-/Wohnzimmers ist einfach herausragend gut gelungen. Spitze! **9**

Bis auf ein paar wenige Ausnahmen (*Sonic, Saturn Bomberman* etwa) hatte ich in meiner Kindheit wenig Kontakt mit Sega-Konsolen. Entsprechend habe ich keine so ausgeprägte Nostalgie wie bei Nintendo-Spielen. **7**

Ich bin großer Fan von Spieleklassiker-Sammlungen und diese hier ist wirklich gut gelungen. Da können sich andere Hersteller ein Beispiel dran nehmen! Eine ideale Gelegenheit, um Retro-Hits nachzuholen. **8**

Als Retro-Fan und bekennender Nostalgiker freue ich mich über jede Konservierung der Videospielgeschichte, beispielsweise in Form von Spielesammlungen alter Klassiker. Nur war ich halt nie ein Sega-Kind. **7**

Katamari Da. Reroll (Switch eShop)
∅ Wertung: 8,75 // Test S. 48

Ich liebe die *Katamari Damaci*-Spiele – auch wenn diese Neuauflage des ersten Teils nicht allzu viel Neues respektive allzu relevante Veränderungen mit sich bringt, freue ich mich ungemein über sie. Und jetzt eine Fortsetzung! **9**

Die *Katamari*-Spiele sind so verrückt, bevor man sie nicht selbst ausprobiert hat, kann man ihren Reiz nicht nachvollziehen. Jedenfalls ging es mir so. Inzwischen weiß ich, wie spaßig es ist, alles munter aufzurollen. **8**

Bei der Menge an Spielen, die heutzutage veröffentlicht werden, ist es nicht verwunderlich, dass sich einige Titel stark ähneln. *Katamari* hingegen ist absolut einzigartig. Spielt es, wenn ihr Lust auf was ganz Besonderes habt. **10**

Noch immer bin ich selbst erstaunt, dass ich bis zur Ankündigung der Neuauflage noch nie etwas von diesem Spiel gehört habe. *Katamari Damacy Reroll* ist total verrückt und genau das verleiht dem Spiel jede Menge Charme. **8**

Guacamelee! 2 (Switch eShop)
∅ Wertung: 8,5 // Test S. 50

Meine Güte, heute haue ich mit den Neunern ja nur so um mich! Aber auch *Guacamelee! 2* verdient sich die hohe Punktezahl definitiv. Metroidvanias ist eines meiner Lieblingsgenres und das hier ist einer der besten Vertreter. **9**

Am ersten *Guacamelee!* mochte ich, dass es nicht nur wirklich schön anzusehen und lustig war, sondern eben auch spielmechanisch ein sehr starker Vertreter unter den Metroidvanias. Das gilt alles auch für Teil 2! **9**

Ein gutes, wenn auch nicht herausragendes Metroidvania – man muss jedoch fairerweise sagen, dass die Latte momentan sehr hoch liegt. Fügt dem Erstling kaum grundlegend Neues hinzu, aber das ist in Ordnung. **8**

Für Metroidvanias bin ich ja schon grundsätzlich immer zu haben. Wenn es sich dabei auch noch um richtig tolle Genre-Vertreter wie *Guacamelee! 2* handelt, natürlich erst recht. Ein wirklich hübsches Spiel. **8**

Firewatch (Switch eShop)
∅ Wertung: 7,25 // Test S. 66

Ich habe *Firewatch* einst für unser Schwestermagazin *PC Games* getestet. Ich halte es auch für durchaus schön und emotional gemacht, den einmaligen Reiz, den andere daran finden, kann ich aber nicht völlig nachvollziehen. **7**

Eigentlich bin ich kein Fan von Spielen, in denen man hauptsächlich durch die Gegend läuft und kaum sonst was macht. *Firewatch* ist durch seine Dialoge aber so atmosphärisch, dass es mich trotzdem überzeugte. **8**

Walking Simulators sind eigentlich nicht ganz mein Fall, aber sollte ich demnächst mal Lust auf ein eher ruhiges Mystery-Erlebnis haben, steht *Firewatch* ganz oben auf meiner Liste. Die Umsetzung scheint okay zu sein. **6**

Eine mysteriöse Geschichte und ein wahrlich augenschmeichelnder Grafikstil machen *Firewatch* fast schon zu einem Geheimtipp aus dem Switch-eShop. Spätestens zu einem Sale kann man hier getrost zuschlagen. **8**

Jump&Run Bald ist es so weit und alle großen Wii-U-Spiele sind als Neuauflagen für die Switch erhältlich. Mit *New Super Mario Bros. U Deluxe* gesellt sich nun der nächste Titel dazu.

Nintendo hat es (schon) wieder getan! Zum wiederholten Male veröffentlichen die Japaner eines ihrer großen Wii-U-Spiele als Neuauflage für die Switch. Nach Titeln wie *Mario Kart 8*, *Hyrule Warriors*, *Pokémon Tekken*, *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* und *Captain Toad: Treasure Tracker* diesmal an der Reihe: *New Super Mario Bros. U*. Unter dem Namenszusatz *Deluxe* läuft das hübsche Jump & Run nun also auch auf Nintendos Hybrid-Konsole und ist damit das erste moderne zweidimensionale *Mario*-Spiel auf der Switch; bisher gab es nur Retro-*Marios* auf der Plattform. Lohnt sich ein erstmaliger Kauf? Gibt es für Wii-U-Spieler genug Anreiz zur erneuten Anschaffung? Das und mehr klären wir in diesem Test.

Was neu ist

Das ursprüngliche *New Super Mario Bros. U* erschien im November 2012 zeitgleich mit der Tablet-Konsole, denn das Spiel war einer der Launchtitel der Wii U. In der *Deluxe*-Variante auf der Switch ist neben dem Original-Spiel auch noch die eigenständige Erweiterung *New Super Luigi U* enthalten, außerdem gibt es mit Toadette eine neue spielbare Figur. Das sind aber auch schon alle Neuerungen, denn bis auf Toadette gibt es in *New Super Mario Bros. U Deluxe* nichts zu sehen, was es auf der Wii U nicht auch schon gab. Im Gegenteil: tatsächlich sind sogar zwei Features weggefallen. Zum einen könnt ihr die Neuauflage im Multiplayer nur noch maximal zu viert und nicht mehr wie beim Original zu fünft spielen.

Ungewohnte Geschichte: Diesmal wird Prinzessin Peach zwar nicht entführt, der Rest der Clique dafür aber von einer riesigen Roboterhand in die Ferne geworfen.

Bei den Levels von *New Super Luigi U* besteht die Herausforderung darin, die etwas anspruchsvollere Steuerung Luigis und das flottere Spieltempo zu meistern.

Bei den Minispielen in den Toad-Häusern ergattert ihr je nach Aufgabe verschiedene Items für euer Inventar oder wie hier auch Leben. Strengt euch also an!

Der Grund dafür ist das Gamepad der Wii U. Dieses diente in der älteren Version als Controller für den fünften Spieler, der den vier anderen Mitstreitern mittels Touchscreen helfen und Hinweise geben konnte. Die Switch hingegen kommt ohne Gamepad daher, daher wurde diese Möglichkeit einfach ersatzlos gestrichen. Zum zweiten ist die Miiverse-Einbindung ins Spiel weggefallen, denn Nintendos soziales Netzwerk wurde mittlerweile eingestellt und war niemals Teil der Switch. Auch hierfür gibt es auf der Switch keinen Ersatz.

Typisch Mario

Doch wollen wir uns nun dem eigentlichen Spiel zuwenden. Am Gameplay hat sich natürlich nichts geändert, denn *New Super Mario Bros. U Deluxe* ist ein typisches zweidimensionales *Mario*-Jump&Run, wie Fans es seit Jahrzehnten kennen und schätzen. Eure einzige tatsächliche Aufgabe besteht einfach nur darin, die Welten zu durchqueren. Dafür müsst ihr Levels absolvieren und zwar durch das Erreichen der Zielfahne oder durch das Besiegen eines Boss-Gegners. Die Levels erreicht ihr über eine zusammenhängende Oberwelt im Stil von *Super Mario World*, mehrere Levels bilden immer eine Welt mit einem bestimmten geografischen Thema wie Wald, Wüste, Wasser oder Eis. Je nach Geografie unterscheiden sich neben den eigentlichen Levels auch die darin vorkommenden Gegner und Power-ups. Um das Hauptspiel zu beenden, ist es nicht nötig, dass ihr alle Levels durchspielt, denn oftmals könnt ihr euch bei Abzweigungen einen beliebigen Weg aussuchen. Auch innerhalb der Levels findet ihr zwar jede Menge normale Münzen und stets drei besonders große Sternenmünzen – diese zu sammeln ist aber rein optional. Aus diesem Grund ist es auch schwierig, festzumachen, wie viel Spielzeit das Hauptabenteuer des Spiels verschlingt: Wenn ihr ein geübter Jump&Run-Spieler seid und optionale Levels sowie Sternenmünzen links liegen lasst, dann seht ihr den Abspann wohl schon nach wenigen Spielstunden. Wollt ihr hingegen die komplette Spielwelt erkunden und alles einsammeln, seid ihr deutlich länger beschäftigt. Schön ist, dass das Spiel euch die Wahl lässt.

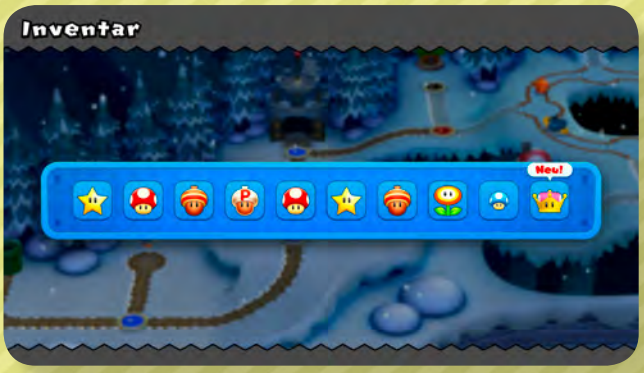
Innerhalb der Levels bietet *New Super Mario Bros. U Deluxe* die gewohnte *Mario*-2D-Kost. Ihr müsst also in erster Linie geschickt durch Hindernisse und eine sich in Bewegung befindliche Spielwelt rennen und hüpfen, Gegner plattmachen oder ihnen ausweichen und nicht in den Abgrund oder gefährliche Bereiche wie Lava oder Stacheln stürzen. Besonders die Levels der ersten paar Welten sind alles andere als fordernd, erst später im Hauptspiel wird es etwas anspruchsvoller, für geübte Spieler aber niemals wirklich schwierig. Wie anspruchsvoll das Spiel tatsächlich ist, hängt neben eurem Skill auch von der Wahl eurer Spielfigur ab. Mario und Luigi beispielsweise sind mittelschwere Allrounder, wohingegen ihr es euch mit Mopsie oder Toadette deutlich leichter macht. Mopsie nimmt nämlich keinen Schaden durch Gegner, sondern rennt einfach durch sie hindurch. Doch Achtung: In den Abgrund stürzen oder von Stacheln aufgespießt werden kann er trotzdem. Zudem ist es ihm nicht möglich, Power-ups oder Yoshis zu verwenden. Toadette verwandelt sich dank Superkronen in Peachette und verfügt in dieser Form über die typischen Spieleigenschaften von Peach, nämlich Gleiten in der Luft und Doppelsprünge. Das macht das Spiel deutlich leichter. Noch mal einfacher machen es euch die Power-ups in eurem Inventar. Dieses füllt ihr durch erfolgreich absolvierte Minispiele in den Toad-Häusern, die ihr überall auf der Oberwelt findet.

Freund und Feind

Kommen wir zu den Power-ups des Spiels: Neben den Klassikern

Neben den gewöhnlichen Levels im typischen 2D-*Mario*-Stil könnt ihr euch auch speziellen Herausforderungen stellen, zum Beispiel, viele Gegner zu besiegen.

Das *Mario*-Hüpfspiel verlangt euch ohnehin nicht allzu viel ab. Noch leichter wird es, wenn ihr Mopsie als Spielfigur auswählt, der durch Gegner keinen Schaden nimmt.



Verschiedene Power-ups verleihen euch unterschiedliche Fähigkeiten, mit deren Hilfe ihr *New Super Mario Bros. U Deluxe* problemlos meistern werdet.

Mopsie ist nicht nur eine spielbare Figur, sondern auch ein meisterlicher Dieb, der gerne mal mit Toads Items durchbrennt. Dann müsst ihr ihn wieder einfangen.

wie dem Pilz, der euch wachsen lässt, und der Feuerblume, die euch eine Feuerball-Fähigkeit verleiht, erhaltet ihr dank der Eisblume die gegenteilige Fähigkeit. Sammelt ihr eine Eichel ein, schlüpft eure Spielfigur in einen Tanuki-Anzug und kann sich dadurch teilweise fliegend vorwärtsbewegen. Auch hilfreiche Gefährten säumen euren Weg zum Ziel. Neben dem klassischen grünen Yoshi, auf dem ihr wie gewohnt reitet und unbeschadet über gefährliches Gelände wie beispielsweise Stacheln lauft, gibt es verschiedenfarbige Baby-Yoshis in *New Super Mario Bros. U Deluxe*. Der rosafarbene Mini-Dino frisst Gegner auf und transportiert euch per Tastendruck als Ballon durch die Lüfte, der blaue Baby-Yoshi spuckt Seifenblasen auf Widersacher und der gelbe Saurier-Säugling erhellt dunkle Passagen. An der Gegnerfront versammelt sich indes so gut wie alles, was im Pilzkönigreich Rang und Namen hat. Neben den sehr klassischen Gegnern wie Gumbas und Koopas trefft ihr zum Beispiel auf Geister, Lakitus, Piranha-Pflanzen, Fische, Stachis und eine Vielzahl weiterer verschiedenster Gegner, deren Auftreten sich stets an der Geografie der Levels orientiert. Als Mini-Bosse zur Mitte und Bosse zum Ende jeder Welt fungieren die Koopalinge, die es mittlerweile sogar schon zu spielbaren Fahrern in *Mario Kart* gebracht haben.

Luigi im Mittelpunkt

Etwas anders als das Hauptabenteuer spielt sich das ursprünglich zusätzlich erschienene *New Super Luigi U*. Hierbei schlüpft ihr – logisch – in die Rolle von Marios schlaksigem Bruder Luigi, dessen Fortbewegung sich von der seines berühmten Bruders unterscheidet. Luigi hüpft nämlich höher, länger und weiter als Mario, was ihm in dieser Hinsicht einen Vorteil verschafft. Dafür ist er auf dem Boden nicht annähernd so standfest wie sein Bruder und rutscht ordentlich hin und her, ähnlich wie Mario auf Eis. Zusätzlich ist das Zeitfenster bei den Levels in *New Super Luigi U* fast immer auf lediglich 100 Sekunden begrenzt und das Spiel deutlich stärker auf Tempo ausgelegt als *New Super Mario Bros U*. Das macht diesen Teil des Spiels zwar etwas anspruchsvoller, aber auch nicht wirklich schwierig.

Zusätzlich zu *New Super Mario Bros. U* und *New Super Luigi U* könnt ihr euch in *New Super Mario Bros. U Deluxe* wie schon beim Wii-U-Original in einem weiteren Modus an speziellen Herausforderungen ausprobieren, beispielsweise ein Level zu absolvieren, ohne Münzen einzusammeln. Der Modus Schnellspiel ermöglicht euch das flotte Zocken des Spiels und bei der Münzenjagd müsst ihr jede Menge glänzendes Metallgeld einheimsen. Alles in allem umfasst das gesamte Spiel 164 Levels, die zwar allesamt nicht sonderlich umfangreich ausfallen, in ihrer hohen Gesamtzahl dann aber doch wieder für einen ordentlichen Umfang sorgen.

Spaß mit Freunden

Sollte euch das noch nicht genug sein, steht ihr mehr auf Mehrspieler-Games oder wollt ihr einfach ab und zu mal eine Runde *New Super Mario Bros. U Deluxe* mit euren Freunden spielen, ist auch das kein Problem. Gleichzeitig zu fünft dürft ihr wie bereits erwähnt zwar nicht mehr ran, dafür aber maximal zu viert an einer einzigen Konsole. Einen Online-Modus gibt es nicht. Im lokalen Multiplayer könnt ihr alle Levels aus *New Super Mario Bros. U* und *New Super Luigi U* zusammen spielen, der Mehrspieler-Modus ist also nicht auf bestimmte Bereiche des Spiels begrenzt. Zum Spielen benötigt ihr lediglich einen einzelnen Joy-Con pro Spieler, dadurch kommt ihr auch ohne hohen Kostenaufwand für viele Switch-Controller in den Mehrspieler-Genuss.

Hübsch und knackig

Zwar handelt es sich bei *New Super Mario Bros. U Deluxe* um eine Neuauflage eines mittlerweile

Das Hüpfspiel entführt euch in seinem Verlauf an geografisch unterschiedliche Orte wie Wüsten, Wälder oder Meere.

bereits über sechs Jahre alten Spiels, der recht zeitlose Grafikstil im Comic-Look sieht aber immer noch sehr hübsch aus, denn er ist aufgrund seiner Beschaffenheit sehr gut gealtert. Das Spiel reizt die Konsolenleistung der Switch offensichtlich nicht voll aus, was sich in stets butterweichen 60 Bildern pro Sekunde, keinerlei Rucklern und einer stets flüssigen und knackigen Performance niederschlägt. Sehr schön! Auf die Ohren gibt es die typischen fröhlichen *Mario*-Sounds und die ebenfalls typischen *Mario*-Melodien, die stets zur jeweiligen Thematik der Umwelt passen und für Atmosphäre sorgen. Die Steuerung ist serientypisch hervorragend, knackig, präzise und sehr simpel, somit sofort verinnerlicht und jederzeit problemlos.

Wer schlägt zu?

Zurück zur Eingangsfrage: Lohnt sich der Kauf für erstmalige Spieler? Und lohnt er sich für Wiederkäufer, die schon das Original gespielt haben? Für die erste Gruppe gilt ein ganz klares Ja. *New Super Mario Bros. U Deluxe* ist ein schönes und spaßiges Jump & Run, das in seinem Genre in der allerersten Liga spielt und im Grunde weitestgehend alles richtig macht. Nur wer eine wirklich anspruchsvolle Herausforderung sucht, sollte sich vermutlich eher nach einem anderen Titel umsehen. Für Besitzer und Spieler des Wii-U-Originals sieht das Ganze schon etwas anders aus. Die *Deluxe*-Variante der Switch beinhaltet zwar neben dem Hauptspiel auch die *Luigi*-Erweiterung, geizt aber an tatsächlich neuen Inhalten, einmal abgesehen von Toadette als neuer Spielfigur. Die Argumente für das Spiel, die noch übrig bleiben, sind neben einem guten Spiel vor allem die Portabilität und das bisherige Fernbleiben eines gänzlich neuen 2D-*Mario*-Spiels auf Nintendos Hybrid-Konsole. Da *New Super Mario Bros. U Deluxe* nämlich eine nur minimal erweiterte Fassung des Wii-U-Spiels ist und dieses wiederum im Grunde eine HD-Variante von *New Super Mario Bros.* für die Wii, ist das neue *Deluxe*-Mario – wenn man so will – ein rund zehn Jahre altes Spiel. Und dennoch: *New Super Mario Bros. U Deluxe* ist trotzdem ein echtes Spaßpaket, was zeigt, wie viel Qualität in der 2D-*Mario*-Spielserie noch immer steckt.

Johannes Gehrling

Sammelt ihr als Toadette eine Superkrone ein, verwandelt ihr euch in Peachette und verfügt über das Moveset von Peach.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„*New Super Mario Bros. U Deluxe*: zeitloses Gameplay, das auch 2019 funktioniert."

Zweidimensionale *Mario*-Jump&Runs gehen einfach immer, oder? So geht es zumindest mir. Das Gameplay der klassischen *Mario*-Spiele ist einfach zeitlos gut und funktioniert 2019 genauso hervorragend wie 1999. Das ist zwar einerseits ein eindeutiges Qualitätsmerkmal, zeigt aber andererseits auch eine große Schwäche der Serie auf: sie entwickelt sich kaum weiter. Auf die Spitze getrieben wird das im Falle von *New Super Mario Bros. U Deluxe* noch dadurch, dass es sich um die nahezu unveränderte Neuauflage eines Spiels von 2012 handelt. Ja, das macht immer noch Spaß, gar keine Frage. Aber so langsam würde der Serie mal eine echte und spürbare Gameplay-Weiterentwicklung gut tun. Vielleicht arbeitet Nintendo im Hintergrund ja schon daran?

New Super Mario Bros. U Deluxe

Termin: 11. Januar 2019
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 8
Die Comic-Optik des Spiels ist ziemlich zeitlos und sieht deswegen auch in der Neuauflage noch immer gut aus, wenn sie sich auch seit dem Original von 2012 nicht verändert oder weiterentwickelt hat.

SOUND 9
Text: Deutsch
Typische *Mario*-Sounds, typische *Mario*-Melodien, viel mehr gibt es da nicht zu sagen. Passt zum Spiel und ist gut gemacht, so wie immer eigentlich.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro Controller
Viel simpler als in *New Super Mario Bros. U Deluxe* kann eine Steuerung kaum sein.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Wer ein anspruchsvolles Hüpfspiel erwartet, ist mit dem *Mario*-Hüpfer falsch beraten. Wer einfach nur Lust auf klassisches 2D-*Mario*-Gameplay hat und Wert auf den modernen Grafikstil der Reihe legt, ist auf der Switch hiermit am besten beraten.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: - **Spieler offline:** 2-4
Der Multiplayer ist mitunter chaotisch, aber eine schöne Ergänzung für Mehrspieler-Fans.

PRO / CONTRA
- ✚ Hochwertiges Jump & Run
- ✚ Zeitlos gutes Gameplay
- ✚ Umfangreicher Multiplayer
- ✚ Verschiedene Modi
- ✚ Technisch und grafisch top
- ➖ (Fast) keine Neuerungen
- ➖ Features des Originals ersatzlos gestrichen
- ➖ Keine wirkliche Herausforderung

WERTUNG/FAZIT

85

„Die Neuauflage spart an Neuerungen, aber das Spiel bereitet noch immer Freude."

EVERSPACE – STELLAR EDITION

Action Roguelike-Shooter trifft auf Weltraum-Action: *Everspace – Stellar Edition* will euch motivieren, immer noch eine Runde mehr zu spielen. Geht das Konzept auf?

Der Weltraum: unendliche Weiten, unzählige Geheimnisse, faszinierendes Thema zahlreicher Filme und Spiele. Und dank *Everspace – Stellar Edition* Handlungsort eines motivierenden Roguelike-Weltraumshooters, der bereits vor einiger Zeit für andere Plattformen erschien, nun aber auch für die Switch verfügbar ist.

Was passiert hier?

Der Bildschirmtod ist nicht unbedingt eine angenehme Sache, gehört bei vielen Spielen aber zum Gameplay. Diese Tatsache ist nicht nur auf anspruchsvolle Jump & Runs wie beispielsweise die Titel der *Donkey Kong Country*-Serie beschränkt, sondern trifft auch auf sogenannte Roguelike-Spiele zu. Hierbei ist das regelmäßige Ableben ein zentrales Element der Spielweise. *Everspace* nimmt sich dieses Prinzips an und baut um die Mechanik herum einen arcadigen Weltraum-Shooter. Im Spielverlauf entpuppt ihr euch im Gespräch mit dem Bordcomputer schnell als einer von etlichen Klon-Piloten, die immer wieder ins All geschickt werden und sich deshalb mit jeder Iteration zunehmend an mehr erinnern können. Voilà – die Roguelike-Mechanik ist sogar mit der Story des Spiels erklärt! Erwartet euch aber nicht allzu viel von der Geschichte, denn wesentlich interessanter oder tiefgehender wird es dann doch nicht.

Den Tod überdauern

Nun sitzt ihr also als geklonter Pilot in eurem Raumschiff und erkundet das Weltall. Dieses ist im Spiel in begrenzte Areale unterteilt, durch die ihr euch nach und nach arbeitet. Je weiter ihr dabei kommt, desto anspruchsvoller wird *Everspace*. Bekommt ihr es zu Beginn noch mit recht schwachbrüstigen Kontrahenten und einigen dummen Drohnen zu tun, stellen sich euch in späteren Arealen deutlich mächtigere Gegner in den Weg. Doch schaltet ihr diese erfolgreich aus, werdet ihr dafür auch mit Rohstoffen, Austausch-Waffen, Credits und Schrottteilen belohnt. Letztere könnt ihr durch Verkauf zu Credits machen, diese wiederum überdauern euren virtuellen Tod und Neuanfang, indem ihr sie investiert, beispielsweise in neue Raumschiffe oder Verbesserungen bereits in eurem Besitz befindlicher Fahrzeuge. So könnt ihr die Widerstandsfähigkeit er-

Per Betätigung des X-Buttons wechselt ihr zwischen einer Third-Person-Ansicht mit eurem Raumschiff-Cockpit im Sichtfeld und einer First-Person-Sichtweise.

Der Weltraum ist riesig und voller wertvoller Rohstoffe, die nur darauf warten, dass ihr sie abbaut. Das eingesammelte Gut nährt beispielsweise als Treibstoff den Antrieb.

Die optische Aufmachung von *Everspace* ist stellenweise sehr eindrucksvoll, wenn auch auf der Switch niedrig aufgelöst.

höhen, indem ihr zum Beispiel Geschwindigkeit und Panzerung verbessert, die Wahrscheinlich für kritische Treffer erhöht oder eure Übersichtskarte um neue Anzeigen erweitert, um so drohende Risiken in einem Areal besser abzuschätzen.

Doch nicht nur mit feindlich gesinnten Gegnern bekommt ihr es in den Arealen zu tun, wahlweise baut ihr auch Rohstoffe von umherfliegenden Asteroiden ab. Ein Gegenstand von zentraler Bedeutung ist dabei Treibstoff. Von einem Areal zum nächsten gelangt ihr nämlich mittels eines besonders starken Antriebs eures Raumschiffs, der für diesen Sprung jede Menge Treibstoff benötigt. Somit hängt das Vorankommen im Spiel grundsätzlich davon ab, dass ihr ausreichend Treibstoff auftreiben könnt.

Neben den dem Tod trotzenden Verbesserungen, die ihr nach eurem Ableben für Credits erhaltet, findet ihr auch überall im Spiel weitere Waffen. Da Raumschiffe aber nicht über unbegrenzte Slots verfügen, müsst ihr euch oftmals entscheiden, welche Waffen ihr ausrüsten und welche in den unendlichen Weiten des Alls verschwinden lassen wollt. Besonders nützlich sind die Nano-Bots, die ihr gelegentlich findet. Die könnt ihr für bestimmte Teile eures Raumschiffs ausrüsten; wird dieser Teil im Kampf mit feindlich gesinnten Kontrahenten beschädigt, schreiten die Nano-Bots automatisch zur Reparatur.

Runde um Runde

Für einen gesamten Spieldurchlauf bis zum Ende benötigt ihr bei *Everspace – Stellar Edition* eigentlich nur um die 60 Minuten. Das schafft ihr aber erst nach vielen Runden und dem weitreichenden Ausbau eurer Flotte sowie der Installation vieler Verbesserungen an euren Raumschiffen. Bis ihr dann wirklich bis an das Ende des Spiels gelangt, investiert ihr so eben nicht nur die eigentlich benötigten 60 Minuten, sondern zahlreiche Spielstunden mehr. Genau aus diesem Konzept schöpft *Everspace* seine Motivationskraft, die euch immer wieder zum Spielen bewegen soll – und tatsächlich geht das Konzept eine ganze Weile auf. Habt ihr einige Durchläufe absolviert, fehlt es dem Spiel jedoch zunehmend an Abwechslung, weil ihr irgendwann die meisten Elemente kennt.

Technisch haben die Entwickler bei der Umsetzung für die Nintendo Switch gute Arbeit geleistet. Ja, wie so viele andere Portierungen wurde auch *Everspace* einer technischen Entschlackung unterzogen, um auf der leistungstechnisch im Vergleich zur Konkurrenz schwächeren Hybrid-Konsole sauber zu laufen. Heißt: grundsätzlich bekommt ihr zwar die gleiche hübsche Weltraum-Optik vor die Augen gesetzt, die Bildwiederholrate pendelt aber nur um etwa 30 Bilder pro Sekunde herum, außerdem ist die Auflösung niedriger, was besonders bei weiter entfernten Objekten auffällt. Optische Spielereien wie Tiefenunschärfe vertuschen diese notwendigen Anpassungen aber ganz gut. Dafür sind die DLC-Inhalte in der *Stellar Edition* gleich mit dabei und somit zusätzlich zum Grundspiel neue Waffen, Figuren und Story-Inhalte sowie ein digitales Artbook und der Soundtrack. Das resultiert in einem guten Paket für Roguelike-Fans.

Johannes Gehrling

Sobald ihr genug Treibstoff aufgeklaubt habt, visiert ihr den grünen Punkt am Horizont eine Zeit lang an, um zum nächsten abgegrenzten Areal zu reisen.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Trotz der Schwächen motiviert das Roguelike-Gameplay ständig zu einer Runde."

Geht es um Science-Fiction, bin ich an Bord – in diesem Fall an Bord meines schießwütigen Raumschiffs in *Everspace – Stellar Edition*. Bereits auf der Gamescom 2018 habe ich das Spiel in der Switch-Version ausprobiert und befand es für potenziell gut, nun hat sich der Ersteindruck im Test noch mal bestätigt. Zwar hat das Spiel seine Schwächen, beispielsweise ist die Steuerung zwar gut, aber zu Spielbeginn erst mal gewöhnungsbedürftig, außerdem fehlt es *Everspace* auf Dauer an ausreichend Abwechslung. Doch trotzdem motiviert das Roguelike-Gameplay immer wieder zu einer weiteren Runde. Sehr hilfreich für die Motivation ist dabei die Möglichkeit, neue Raumschiffe und Upgrades über den Bildschirmtod hinaus zu behalten. Eine Runde geht immer, oder?

Everspace – Stellar Edition

Termin: 11. Dezember 2018
Hersteller: Rockfish Games
Entwickler: Rockfish Games
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 39,99 Euro

GRAFIK 6

Atmosphärisch ist *Everspace* auf der Switch durchaus beeindruckend, die Optik macht definitiv etwas her. Allzu detailliert solltet ihr Objekte oder das Cockpit aber trotzdem nicht in Augenschein nehmen, denn dann fällt schnell auf, wie viele Abstriche das Spiel im Vergleich mit Konkurrenz-Plattformen machen muss.

SOUND 7

Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Sounds von Waffen und Co. hören sich so an, wie man das bei einem Science-Fiction-Setting erwartet. Die Musik geht klar, ist aber ziemlich mittelmäßig.

STEUERUNG 7

Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung ist nicht per se kompliziert oder schlecht, zu Spielbeginn aber erst einmal gewöhnungsbedürftig. Präzises Zielen ist nicht wirklich möglich, dank Hilfen aber auch nicht nötig.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (stufenlos)
Everspace – Stellar Edition ist ein Roguelike-Spiel, das sollte jedem vor dem Spielen klar sein. Wen der Bildschirmtod bei Games also aus der Fassung bringt, der ist hier gänzlich falsch aufgehoben. Das Credit-System motiviert zu immer neuen Durchgängen.

PRO / CONTRA

- \+ Beeindruckende Weltraum-Action
- \+ Motivierendes Roguelike-Konzept
- \+ Technisch solide Switch-Umsetzung
- \+ Stellar-Edition enthält die DLC-Inhalte
- \+ Grundsätzlich gute Steuerung …
- – … die aber erlernt sein will
- – Dünne Geschichte
- – Auf Dauer zu wenig Abwechslung

WERTUNG/FAZIT

75

„Wer Roguelikes mag und auf Science-Fiction steht, hat mit *Everspace* seinen Spaß."

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

Diverse Seit jeher stehen Retrokonsolen und Emulatoren hoch im Kurs. Mit *Sega Mega Drive Classics* kommen Fans von Sonic und Co. nun auch auf der Nintendo Switch auf ihre Kosten.

Am 30. November 1990 kam das Sega Mega Drive in Europa auf den Markt. Während sich die 16-Bit-Konsole im Westen anfangs neben dem bis dato äußerst populären NES behaupten musste, stand sie schon bald in direkter Konkurrenz zum SNES. In den folgenden Jahren kämpfte man in Europa und in den USA (mit dem Sega Genesis) um die Vormachtstellung, bis sich Sega schließlich aus dem Konsolengeschäft zurückzog. *Sega Mega Drive Classics* bringt nun die beliebtesten Videospielklassiker aus den 90er-Jahren zurück auf die Nintendo Switch. Ob sich die Nostalgiereise wirklich lohnt?

Ab mit dir aufs Zimmer!

In Sega *Mega Drive Classics* bewegt ihr euch nicht durch ein herkömmliches Menü, sondern sitzt in eurem virtuellen Kinderzimmer. Sämtliche Funktionen erreicht ihr durch neun verschiedene Hotspots, zwischen denen ihr per Analog-Stick beziehungsweise Touchscreen wechselt. Beim Regal entscheidet ihr euch etwa für ein Spiel, bevor ihr die Cartridge in euer digitales Mega Drive einsetzt. Sofort rollt das Sega-Logo über die krisslige Mattscheibe – nach Ladebildschirmen sucht man hier vergebens.

Außer ein paar schicken *Golden Axe*-Postern und einem formschönen *Sonic*-Teppich gibt's in eurem Zimmer eigentlich nicht viel zu sehen. Nichtsdestotrotz ist die bloße Idee, einen Emulator derartig kreativ einzufassen, wirklich originell und stimmungsvoll. Die durch die Blenden blinzelnde Sonne, die in Echtzeit an eurem Fenster vorüberzieht, rundet die atmosphärische Reise in die 90er-Jahre ab. Im Gegensatz zu manch anderen Retrokonsolen und Emulatoren beweist Sega hier vorbildliche Detailliebe.

Was wird hier gespielt?

Selbst der schönste Emulator nützt jedoch recht wenig, wenn die Titelauswahl mager ausfällt. Auch hier gibt sich Sega aber keine Blöße und präsentiert 51 beliebt-bekannte Klassiker von *Alex Kidd in the Enchanted Castle* bis hin zu *Virtua Fighter 2*. Bei sieben Titeln habt ihr die Wahl zwischen regional unterschiedlichen Versionen, wobei *Beyond Oasis* und *Landstalker* sogar eine deutsche Sprachausgabe besitzen. Die restlichen Spiele sind auf Englisch. Ein paar Reihen sind leider unvollständig. So gibt es etwa *Phantasy Star 2* bis *4*, nicht jedoch den ersten Teil, da dieser ursprünglich für das Sega Master System veröffentlicht wurde. Ergibt durchaus Sinn (immerhin geht's hier um das Mega Drive), ist aber trotzdem schade. Im Falle von *Phantasy Star* ist der erste Teil allerdings seit Kurzem auch einzeln auf der Switch erhältlich.

Auch wenn die wohl wichtigsten Sega-Titel vertreten sind, ist die Entscheidung, ob einem die Sammlung zusagt, letztlich eine rein subjektive. In Anbetracht des nahezu leeren, dritten Regalbretts kann man jedoch zumindest darauf hoffen, dass Sega weitere Spiele (wie etwa die *Wonderboy*-Titel) nachliefert.

Alte Röhre, neue Spule

An der Performance lässt sich indes kaum etwas bemängeln: Die

Mit der Spulfunktion beschleunigt ihr in Spielen wie *Shining Force* Zwischen- und Kampfsequenzen. Das ist nicht nur hilfreich, sondern reduziert auch Frustgefühle.

Der Online-Mehrspielermodus ist leider überhaupt nicht gut gelungen. Passionierte Teamplayer genießen die 20 koopfähigen Titel lieber gemeinsam auf der Couch.

Spiele laden ohne Verzögerung, der Sound ist super und auch die 16-Bit-Optik macht eine prima Figur. Einziger Kritikpunkt ist eine leichte Eingabeverzögerung, die sich bei Jump & Runs und Brawlern bemerkbar macht, insgesamt aber nicht wirklich stört. Wollt ihr eure Nostalgiereise optimal auskosten, passt ihr besser die Pixelskalierung, den Scanlinienfilter sowie die Beugung des Bildschirms an. Zudem könnt ihr das Bild auf Vollbild strecken oder spiegeln. Die Individualisierungsmöglichkeiten sind zwar durchaus erfreulich, gehören aber auch zum absoluten Pflichtprogramm für Emulatoren.

Neben den internen Speichersystemen der Spiele stehen euch pro Titel vier Slots zur Verfügung, auf die ihr jederzeit zugreifen könnt. Außerdem habt ihr die äußerst praktische Möglichkeit, eine begrenzte Zeitspanne lang vor- oder zurückzuspulen, um euch aus kniffligen Situationen zu befreien oder langwierige Zwischensequenzen zu überspringen. Entgegen offizieller Beschreibungen ist es übrigens nicht möglich, eure Buttons individuell zu belegen. Stattdessen gibt es feste Einstellungen für die 2- beziehungsweise 1-Joy-Con-Variante, wobei Letztere in Ermangelung an Knöpfen nicht empfehlenswert ist. Dass es kein Button-Mapping gibt, ist relativ ungewöhnlich und dementsprechend bedauerlich – hier sollte man noch nachjustieren.

Alle Einstellungen könnt ihr jederzeit und ohne Spielunterbrechung anpassen. Nervige Ladebildschirme sucht ihr in *Sega Mega Drive Classics* vergebens.

Das Haar in der Suppe

Apropos bedauerlich: Wollt ihr die 20 koopfähigen Titel zu zweit spielen, solltet ihr lieber einen Kumpel einladen, als euch in den Online-Modus zu wagen. Dieser ist nämlich absolut unausgereift und nervtötend. Vor allem die fehlende Möglichkeit, sich mit bestimmten Spielern zu verbinden, ist unglaublich unglücklich. So passiert es allzu oft, dass ein zufälliger Nutzer nach minutenlangem Warten eurer Gruppe beitritt, nur um sie sofort wieder zu verlassen. Reiht ihr euch wieder ein, ist die Chance, besagtem Spieler wieder zu begegnen, leider gar nicht mal so gering – prompt geht er wieder und ihr sitzt alleine da. Ein gelungenes Matchmaking-System sieht bei Weitem anders aus.

Habt ihr es dann mal geschafft, ohne jede Kommunikationsoption länger mit einem anderen Nutzer zu spielen, solltet ihr euch auf spürbare Eingabeverzögerungen, Verbindungsprobleme und Lags gefasst machen. Mit der Dreamcast hatte Sega kurz vor der Jahrtausendwende zwar die erste onlinefähige Konsole auf den Markt gebracht, diese Pionierarbeit hat anscheinend aber keine Früchte getragen.

Nur was für Sega-Fanboys?

Insgesamt handelt es sich bei *Sega Mega Drive Classics* um einen respektablen Emulator, der Fans prima Klassikkost auf einem hohen Niveau bietet. Für Neulinge ist die Sammlung indes eine gute Gelegenheit, ein Stück Videospielgeschichte nachzuholen – und das dank Spul- und Speicherfunktion sogar relativ frustfrei! Wer nicht auf den Online-Modus pocht, darf sich also guten Gewissens auf eine heiter-verpixelte Nostalgiereise begeben.

Cosima Staneker

EPX-Skalierung? Scanlinien? Maximal gebogener Bildschirm? Gespiegelt? Auf Vollbild gestreckt? Kein Problem fürs System.

MEINUNG
Cosima Staneker

„Ein gelungener Emulator mit liebevoller Rahmung. Gut gemacht, Sega!“

Als 97er-Jahrgang habe ich das Mega Drive (und all die anderen geschichtsträchtigen Konsolen) mehr als knapp verpasst. Deshalb freut es mich umso mehr, dass ich nun all jene Titel, von denen andere ununterbrochen schwärmen, endlich nachholen darf. Besonders das Kinderzimmer sowie die abwechslungsreiche Spielauswahl haben es mir angetan – unterwegs ein bisschen *Shining Force* oder *Shinobi 3: Return of the Ninja Master* zu spielen macht wirklich überraschend viel Laune. Mein persönliches Highlight sind jedoch die fehlenden Ladebildschirme: Ein derartig geschmeidiges Erlebnis ist heutzutage eher ein Einzelfall. Zu meinem Glück interessiert mich der Online-Modus nicht die Bohne – übrig bleibt also nur die Hoffnung, dass Sega noch ein paar Titel nachliefert.

Sega Mega Drive Classics

Termin: 06.Dezember 2018
Hersteller: Sega
Entwickler: Sega
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 8
Die fast 20 Jahre alte 16-Bit-Grafik ist gut gealtert. Trotzdem erwarten euch hier keine Meisterwerke.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Deutsch
Das Spiel selbst besitzt zwar deutsche Texte, für die meisten Rollenspiele und Adventures solltet ihr jedoch Englisch können. Zwei Titel haben eine deutsche Lokalisierung: *Beyond Oasis* und *Landstalker*. Die Musik in den Spielen ist Nostalgie pur.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller, Touchscreen
Das fehlende Button-Mapping ist wirklich bedauerlich. Immerhin haben Sega-Mega-Drive-Controller so viele Tasten, die man lieber selbst zuordnen möchte. Die kleine Eingabeverzögerung ist ebenfalls unschön.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (stufenlos)
Bei der Auswahl findet wirklich jeder etwas, das ihm zusagt. Es wäre wirklich super, wenn Sega die Retrobibliothek nach und nach aufstocken würde.

MEHRSPIELER 4
Spieler online: 2 **Spieler offline:** 2
Der Couch-Koop ist nett, der Online-Modus schlecht.

PRO / CONTRA
- ++ Nostalgischer Kinderzimmer-Hub
- ++ Sehr gute Spielauswahl
- \+ Viele Individualisierungsmöglichkeiten
- \+ Keine Ladebildschirme im Zimmer
- \+ Hilfreiche Speicher- und Spulfunktionen
- \+ Errungenschaften zum Sammeln
- – Leichte Eingabeverzögerung
- –– Kein Button-Mapping
- –– Mangelhafter Online-Multiplayer

WERTUNG/FAZIT

77

„Gelungene Nostalgiereise für Sega-Fans und die, die es noch werden wollen“

KATAMARI DAMACY REROLL

Geschicklichkeit Mal was anderes: Mit einem klebrigen Ball bewaffnet, rollt ihr durch die Gegend, sammelt allerlei Kram ein und verwandelt ihn am Ende in einen Planeten. Noch Fragen?

Wie genau Keita Takahashi auf die Idee hinter *Katamari Damacy* kam, ist nicht bekannt. Hatte er einen Käfer beim Herumrollen einer Dungkugel bewundert? Reinigte er seine Jacke mit einer klebrigen Fusselbürste? Auf jeden Fall wollte der Designer eines nicht: ein innovatives Spiel erfinden. Vielmehr plante er, mit seinem Werk für albernen Spaß zu sorgen. Gelungen ist ihm im Endeffekt beides, *Katamari Damacy* auf der PS2 entwickelte sich vor fünfzehn Jahren zum Kulthit und Geheimtipp. Auf die Switch rollt nun ein Remake des schrägen Japano-Spektakels – mit all seinen Schwächen, aber auch all seinem Charme.

Man kann sich ja mal vertun

Hoppla! Der König des Kosmos hat aus Versehen alle Gestirne vom Nachthimmel gewischt. Als Thronanwärter ist es eure Aufgabe, die Suppe auszulöffeln und für Ersatz zu sorgen. Im Spiel lernen wir: Planeten entstehen, indem man Objekte auf einem klebrigen Ball namens Katamari aufrollt. Die Magie des Königs tut ein Übriges, fertig ist ein neuer Himmelskörper! Während ihr in den ersten Levels klein anfangt und in Stecknadelgröße ein japanisches Wohnzimmer berollt, wachst ihr später so heran, dass ihr euch Menschen, Gebäude und sogar Kontinente einverleibt!

Das Katamari-Prinzip

Das Prinzip von *Katamari* ist schnell erfasst. Mit den Sticks bestimmt ihr die Rollrichtung eures Katamari, klickt ihr auf sie, dreht ihr euch rasch um 180 Grad. Aufrollen könnt ihr nur Objekte, die kleiner sind als der Durchmesser eurer Kugel, aber dieser wächst ja mit jedem Gegenstand weiter an. Prallt nicht mit Höchstgeschwindigkeit gegen Wände oder an große Hindernisse, dann verliert ihr Teile eures Katamari! Je größer die Kugel am Ende der vorgegebenen Spielzeit des jeweiligen Levels ausfällt, desto erfreuter zeigt sich der König und belohnt euch mit einer hohen Punktewertung. In einigen Sonderfällen müsst ihr weitere Ziele erfüllen. Um das Krebssternen-

Nach jedem Level folgt eine kurze, surreale Zwischensequenz, die die Geschichte einer merkwürdigen, aber netten Familie erzählt.

Im Mehrspielermodus sucht ihr euch eine Spielfigur auf dem Pilzplaneten aus. Je mehr Sterne ihr rollt, desto mehr eurer Cousins des Prinzen tummeln sich hier.

Euer Anfang ist klein, aber mit jedem Zuckerwürfel und jeder Schraube wächst euer Katamari.

bild zu schaffen, sollt ihr etwa so viele Gliederfüßler wie möglich aufrollen. Die meisten Aufgaben kann man beim ersten Versuch locker bewältigen. Um eine wirklich gute Bewertung abzusahnen, muss man die Rollstrecke aber sorgfältig planen und Fingerspitzengefühl mitbringen. Die Steuerung in Kombination mit der Kamera zeigt sich nämlich, wie bei vielen älteren Spielen mit 3D-Optik, gelegentlich bockig und schwergängig. Auch von der Grafikqualität sollte man nicht zu viel erwarten, die Umsetzung der Spielwelt und der Charaktere ist zwar unglaublich charmant und markant, aber weit von einer (für Switch-Verhältnisse) Edelgrafik eines aktuellen Spiels wie *Super Smash Bros. Ultimate* entfernt.

Rollt durch den Staub!

Wie im Original arbeitet ihr nicht nur stetig an einer Verbesserung eurer Planetenbewertungen, ihr versucht zudem, alle Geschenke zu finden und eure Kollektion zu vervollständigen. Eine echte Mammutaufgabe, denn dafür müsst ihr jedes im Spiel erhaltene Objekt mindestens einmal aufrollen und den Level erfolgreich abschließen. Dazu zählen nicht nur Dinge wie Schrauben und Spielkarten, sondern auch Go-Steine (jede einzelne Art davon!) und alle einzigartigen Personen im Spiel. Da euer Katamari ja stetig wächst, müsst ihr neue Wege in bereits absolvierten Abschnitten erkunden, um dort Dinge aufzuklauben, für die ihr beim letzten Besuch vielleicht bereits zu groß wart. Solltet ihr nur Interesse am Story-Modus von *Katamari Damacy Reroll* haben, wird das ein kurzes Vergnügen, denn mit etwa sechs Stunden dauert es nicht gerade lange, bis ihr den Himmel wieder mit Sternen versehen habt. Auf neue Features, die extra auf die Switch zugeschnitten sind, müsst ihr in diesem Remake verzichten. Es handelt sich wirklich beinahe komplett um das Originalspiel aus dem Jahre 2004, nur eben mit HD-Optik und einer optionalen Bewegungssteuerung, die aber der herkömmlichen Kontrolle unterlegen ist. *Katamari* ist auch heute noch ein unvergleichliches Erlebnis – wer es ausgefallen mag, bleibt kleben!

Katharina Pache

Später rollt ihr ganze Inseln, Städte, Regenbögen und gigantische Monster auf.

MEINUNG
Katharina Pache

„Irgendwas ist besser als nichts! “

In den letzten Jahren gab es eine *Katamari*-Durststrecke. Neben unwürdigen Handy-Portierungen und einer durchwachsenen Vita-Version habe ich die Hoffnung auf mehr klebrige Kugeln in meiner Spielezukunft aufgegeben. Umso erfreuter bin ich, dass ich endlich wieder *Katamari* auf einer aktuellen Konsole spielen kann – auch wenn es nur ein Remake des ersten Teils ist. Wer weiß, vielleicht kommt ja eine richtige Fortsetzung? Momentan arbeitet der Katamari-Erfinder Keita Takahashi an einem neuen Spiel namens *Wattam*, das 2019 erscheinen soll (jedoch nicht auf der Switch). Übrigens ist auch die Musikuntermalung der *Katamari*-Reihe sehr zu empfehlen, sie unterstreicht das fröhliche Rumgerolle perfekt. Vielleicht, weil Takahashi mit einer der Komponistinnen der Reihe verheiratet ist? Hmm!

Katamari Damacy Reroll

Termin: 07. Dezember 2018
Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Bandai Namco
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 7
Rein technisch nicht beeindruckend, aber immerhin ist das ganze Design sehr charmant und markant.

SOUND 9
Sprache/Text: –/Deutsch
Die Texte sind deutsch, an manchen Stellen wurden sie etwas holprig übersetzt. Die Musik ist klasse!

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller, Gyrosensor
Das Kontrollschema ist simpel, oft macht einem aber die störrische Kamera einen Strich durch die Rechnung, sie bleibt zum Beispiel oft an Objekten hängen. Die Bewegungskontrolle ist ungenau und anstrengender als die Verwendung von Buttons und Sticks.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel (stufenlos)
Jeder kann es schaffen, aber die hohen Punktzahlen erhaltet ihr nur, wenn ihr die richtige Rollstrategie erarbeitet. Das motiviert, sodass der recht knappe Umfang nicht allzu sehr ins Gewicht fällt.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: – **Spieler offline:** 2
Mit einem Freund könnt ihr euch zu zweit offline duellieren, einen Koop-Modus gibt es nicht.

PRO / CONTRA
- ++ Schräger Humor, witzige Präsentation
- ++ Einzigartiges, spaßiges Spielprinzip
- \+ Viele Objekte zum Sammeln
- \+ Sieht besser aus als das Original
- \+ Klasse Musikuntermalung
- – Recht kurz, Levels wiederholen sich
- – Technisch altbackene Optik
- –– Kamera ist immer noch störrisch

WERTUNG/FAZIT

81

„Katamari hat ein paar Macken, aber viel Persönlichkeit. Gebt ihm eine Chance!“

GUACAMELEE! 2

Action Heilige Guacamole! Luchador Juan muss das Mexiversum retten.

Das erste *Guacamelee!* endet mit dem Bossfight gegen den durchgeknallten Bösewicht Calaca, der – wie es Bösewichter gerne tun – die große Liebe des Helden entführt hat. Dass *Guacamelee! 2* in der Fortsetzung einen ähnlichen Weg einschlägt wie der erste Teil des Wrestling-Metroidvanias, verrät bereits der Beginn des zweiten Mexiversum-Abenteuers. Ihr absolviert den Bosskampf gegen Calaca ein weiteres Mal, dann folgt ein Zeitsprung: Juan ist nun mit Lupita verheiratet, hat einen Sohn, eine Tochter und einen beachtlichen Speckgürtel. Doch die Familienidylle ist bedroht, denn in einer anderen Zeitlinie hat nicht Juan Calaca besiegt, sondern ein anderer Luchador. Der ist durchgedreht und versucht nun, heilige Artfakte zu stehlen, um alle Zeitlinien zu vereinigen und die heilige Guacamole zu kosten, die nur den Göttern vorbehalten ist …

Die zweite Runde startet

Das bedeutet: Juan muss – wahlweise gemeinsam mit bis zu drei Freunden – wieder in den Ring steigen, um das weitläufige Mexiversum auf der Suche nach den Artefakten zu durchkämmen. Dabei kommen Moves und die Hühnerverwandlung aus dem ersten Teil wieder zum Einsatz, euer Angriffsrepertoire wurde aber erweitert. Die Wrestling-Griffe und -Würfe braucht ihr auch, denn regelmäßig verprügelt ihr Gegner und versucht dabei, eine möglichst lange Kombokette zu zaubern: Je länger die Kette, desto größer die Belohnung. Für die angesammelte Kohle leistet ihr euch Nachhilfeunterricht bei fünf verschiedenen Kampfmeistern. Verbessert so eure Angriffe oder verschafft euch einen praktischen Move, mit dem ihr eure Gesundheit regeneriert. Einen Haken hat das Ganze aber: Sobald ihr alle Meisterlektionen gekauft habt, ist die virtuelle Währung vollkommen wertlos. Nicht gerade ein Anreiz, um den Kombozähler weiter in die Höhe zu treiben.

Wrestling mit Anspruch

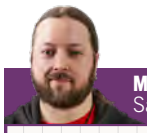
Um die Geschichte rund um Guacamole, Luchadores und Pol-

Nehmt die Beine in die Hand, die heilige Schlange rechts will euch verschnabulieren! Durch Auflockerungen wie diese wird es euch nie langweilig.

Er ist wieder da! Calaca habt ihr eigentlich im ersten Teil besiegt. Der Fiesling ist in der Fortsetzung jedoch wieder am Start! Geigt ihm zum zweiten Mal die Meinung.

Ab und zu verwandelt ihr euch mithilfe der magischen Feder in ein Riesenhühnchen.

los abzuschließen, benötigt ihr etwa acht Stunden (weniger ist auch denkbar). Nicht mit eingerechnet sind dabei die Bonustruhen, die eure Gesundheit und die Ausdauer oder euren Kontostand verbessern. Wenn ihr alle Schätze heben wollt, solltet ihr Durchhaltevermögen und Fingerspitzengefühl mitbringen, denn die Herausforderungen haben es in sich. Es stecken nicht nur ein paar diabolische Platforming-Abschnitte in *Guacamelee! 2*, auch einige der optionalen Kämpfe benötigen volle Konzentration. Erledigt zum Beispiel Gegner der Reihe nach innerhalb eines bestimmten Zeitfensters, ohne den stacheligen Boden zu berühren, oder erklimmt eine Bohnenranke auf einem halsbrecherischen Parcours, bei dem jeder Fehler den Tod bedeutet. Solltet ihr dann noch nicht genug von *Guacamelee! 2* haben, wird der schwere Modus freigeschaltet, nachdem ihr das Abenteuer zum ersten Mal durchgespielt habt.



MEINUNG
Sascha Lohmüller

„Etwas mehr Mut zu ein paar Neuerungen hätte dem (nichtsdestotrotz tollen) Spiel gutgetan.“

Ich habe wie schon beim Vorgänger herzlich gelacht, sei es über das absolut fantastisch-überdrehte Luchador-Mexiversum-Setting oder die vielen popkulturellen Anspielungen. Auch das Gameplay taugt erneut, von den simplen Kombo-Kämpfen über die Sprungpassagen bis hin zum verwinkelten Metroidvania-Design, das zum Erkunden einlädt. Allerdings hätten vielleicht ein paar Neuerungen dem Spiel noch gutgetan, denn so wirkt es eher wie ein *Guacamelee! 1.5*, das uns einfach nur Altbewährtes auftischt. In einigen Bereichen müssen sogar Abstriche gemacht werden, etwa in Sachen Spiellänge. Zudem geht, was Katha schon erwähnte, in einigen Szenen die Übersicht vollständig flöten. Unterm Strich bleibt also eine richtig gute Fortsetzung, die für mich aber nicht an den Vorgänger heranreicht.

Erkundet das Mexiversum

Wie in Metroidvanias üblich erkundet ihr eine zusammenhängende Welt und erweitert durch die Entdeckung neuer Fähigkeiten euren Aktionsradius. Mit dem Ziegensprung erklimmt ihr Wände, mit der Kopfnuss räumt ihr gelbe Blöcke aus dem Weg. So erreicht ihr auch einige Bonusareale, die andere bekannte Titel wie *Limbo* oder *Street Fighter* persiflieren. Wer die Umgebung genauer betrachtet, findet zig Anspielungen auf Memes (Grumpy Cat), bekannte Spiele (*Hollow Knight*, *The Legend of Zelda*, *Undertale*) oder Zeichentrickserien (*Steven Universe*). Der flapsige Humor rund um heilige Guacamole und die Hühnerilluminaten sowie die Unmengen an Referenzen sind Geschmackssache, auf keinen Fall absprechen kann man *Guacamelee! 2* jedoch, dass das Mexiversum immens charmant umgesetzt wurde. Die treibende Musik passt zu den hübschen Umgebungen und der farbenfrohen Optik, die man aber noch mehr genießen könnte, wenn nicht riesige Einblendungen oft Teile des Sichtfeldes verbergen würden. Gelegentlich leidet die Übersicht zudem durch das starke Herauszoomen und oft überdecken Gegner die kleinen Spielfiguren, was das Ausweichen erschwert. Wie anfangs erwähnt, erfindet *Guacamelee! 2* nichts am bewährten Spielrezept neu, ihr bekämpft mit den gleichen Moves aus dem ersten Teil oft die gleichen Feinde wie im ersten Teil. Das lokale Koop-Spiel macht, auch das überrascht nicht, in *Guacamelee! 2* ebenfalls viel Spaß, alleine ist's aber genauso unterhaltsam. Besser als im Vorgänger ist dieses Mal das Ende des Abenteuers gelungen – trotz einfachster Erzählung per Standbild wird einem da warm ums Herz. Vergleicht man *Guacamelee! 2* nicht mit dem Erstling, sondern direkt mit der Konkurrenz *Hollow Knight*, zieht das Mexiko-Abenteuer den Kürzeren: weniger Umfang, weniger Nuancen im Kampfsystem, viel weniger Bosse. Aber die vier, die es ins Spiel geschafft haben (Calaca eingerechnet), sind immerhin schön umgesetzt und erfordern unterschiedliche Taktiken. Solltet euch *Guacamelee!* gefallen haben, gibt es keinen Grund, bei der Fortsetzung nicht zuzugreifen. Angesichts anderer, starker Spiele in dieser speziellen Genrenische ist *Guacamelee! 2* aber kein absoluter Pflichtkauf.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

„Ein routiniertes Metroidvania mit Mexiko-Setting“

Guacamelee! 2 ist ein unkompliziertes Vergnügen, wenn man nicht darauf besteht, alle Truhen zu öffnen. Ich persönlich freue mich über die optionalen Herausforderungen, die es wieder in sich haben. So bleibt mir nach den etwa acht Stunden noch etwas zu tun, wenn ich nicht gleich im schweren Modus erneut ins Spiel starten möchte. Mit dem ganzen Luchador- und Mexiko-Setting kann ich zwar nicht so viel anfangen, ohne Zweifel wurde das Thema aber (wieder) mit viel Liebe zum Detail umgesetzt. Ist ja auch mal schön, in einem Metroidvania keinen Ritter mit Schwert zu verkörpern oder die x-te Sci-Fi-Umgebung zu erkunden. Dass Drinkbox Studios mit *Guacamelee! 2* auf Nummer sicher gehen, verstehe ich einerseits, andererseits hinterlässt die Fortsetzung dadurch weniger Eindruck und begeistert mich nicht so sehr wie der Vorgänger.

Guacamelee! 2

Termin: 10. Dezember 2018
Hersteller: Drinkbox Studios
Entwickler: Drinkbox Studios
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 7
Sympathische Cartoon-Optik, viel Mexiko-Feeling und fröhliche Farben: *Guacamelee 2* ist zwar simpel, aber dennoch ansprechend gestaltet.

SOUND 8
Sprache/Text: –/Deutsch
Die Musik geht ins Ohr und untermalt das Metroidvania-Abenteuer wunderbar.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Eingängig und beinahe selbsterklärend: Alles funktioniert wie erwartet und wie es soll.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (2 Stufen)
Einige der optionalen Herausforderungen sind ziemlich anspruchsvoll, jüngere Spieler werden überfordert. Wenig Neues im Vergleich zum Vorgänger.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: – **Spieler offline:** 2-4
Mit Freunden macht's auch richtig Spaß, ist aber noch unübersichtlicher als alleine.

PRO / CONTRA
- ++ Gute Mischung aus Action und Geschicklichkeit
- + Farbenfrohe Optik
- + Unkompliziertes Koop-Vergnügen
- + Treibende Musik
- + Charmante Präsentation
- + Neue Moves und mehr Hühnerfähigkeiten
- – Umfang nur Mittelmaß
- – Wenig Bosskämpfe
- – Übersicht leidet gelegentlich
- – Gold irgendwann wertlos

WERTUNG/FAZIT

80

„Keine Experimente: Wer den Vorgänger mochte, wird auch den zweiten Teil lieben.“

Simulation Der *Football Manager Touch* erscheint erst zum zweiten Mal auch für die Nintendo Switch. Aber funktioniert eine solch komplexe Sportsimulation überhaupt auf der Konsole?

Mit dem *Football Manager 2019* feierte Entwickler Sports Interactive in diesem Jahr Deutschland-Premiere. Allerdings kommen nicht nur PC-Besitzer in den Genuss des ersten umfangreichen Managerspiels seit fast fünf Jahren. Auch Switch-Spieler dürfen sich auf eine eigene Version der Sportsimulation freuen. Die nennt sich *FM 19 Touch*, erscheint mit angepasster Steuerung und will durch abgespeckte Inhalte zugänglicher für Einsteiger sein. Aber geht diese Rechnung auch auf? Und wie groß sind die Unterschiede wirklich?

Komplexer Einstieg

Zumindest zu Beginn halten sich die Abweichungen in Grenzen: Auch im *Football Manager 2019 Touch* startet ihr mit der Erstellung eines Alter Ego. Das könnt ihr aus ein paar Standardbauteilen zusammenbasteln. Seid ihr mit eurem Look zufrieden, müsst ihr euch nur noch für eine Liga entscheiden, in der ihr starten wollt. Die Wahl fällt allerdings gar nicht so leicht. Der Titel verfügt dieses Jahr über 116 Spielklassen aus 51 Nationen, namhaftester Neuzugang ist dabei zweifelsohne die Bundesliga. Diese ist in diesem Jahr erstmals voll lizenziert und so mit allen Namen, Wappen und Spielerbildern vertreten.

Habt ihr euch für einen Verein entschieden, werdet ihr auch direkt ins Geschehen geschmissen. Das kann auf den ersten Blick schon ein wenig einschüchternd sein, denn bereits der Startbildschirm erschlägt Neueinsteiger mit einer Vielzahl an Menüs. Es herrscht ein schierer Überfluss an Information. Zwar verzichtet die *Touch*-Version auf einige Punkte wie das Mannschaftsgefüge, auch Spielerprofile sowie andere Submenüs wurden nochmals entschlackt. Dennoch dauert es eine gewisse Zeit, bis man sich in den verschachtelten Übersichten erst einmal zurechtgefunden und alle Funktionen begriffen hat.

Hilfestellung geben dabei die neuen Tutorials, welche euch die verschiedenen Arbeitsbereiche näherbringen. Diese Einführungen starten automatisch zu Saisonbeginn, über die ersten Wochen hinweg erhaltet ihr entsprechende Einladungen über euren Posteingang, den zentralen Punkt eures Managerdaseins. Klingt so weit ganz gut, die tatsächliche Umsetzung ist allerdings noch ausbaufähig. Momentan bestehen die Tutorials hauptsächlich aus Texten, die einmalig am oberen Bildschirmrand angezeigt werden. Habt ihr euch einmal durch diese hindurchgeklickt, seid ihr auch schon wieder auf euch gestellt. So fühlt man sich im *FM Touch* zeitweise etwas alleingelassen.

Taktik und Training

Sobald ihr schließlich einen groben Überblick über euren Verein gewonnen habt, genießt ihr dort aber absolute Kontrolle. Ihr dürft euch um jede noch so kleine Angelegenheit kümmern – egal, ob Vertragsverlängerung oder Transferangebot. Besonders interes-

Bereits die Startseite erschlägt Spieler mit einer Vielzahl an Texten, Grafiken und Statistiken. Da muss man sich erst einmal zurechtfinden.

Die neuen Text-Tutorials, die am oberen Bildschirmrand eingeblendet werden, sollen Manager-Neulingen den Spieleinstieg erleichtern.

sant sind Trainings- und Taktik-Menü, wobei Ersteres karger ausfällt als in der PC-Version. Ihr könnt keine einzelnen Übungspläne aus verschiedenen Einheiten zusammenstellen. Euch bleibt nur die Wahl einer grundlegenden Ausrichtung: Trainiert ihr eher die Defensive oder die Offensive? Studiert ihr Taktik oder Standards?

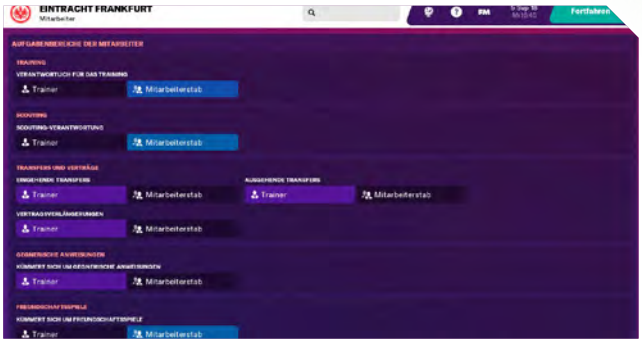
Dafür dürft ihr euch dann beim Erstellen eurer Strategie richtig austoben. Der *Football Manager* erlaubt es euch, eure ganz eigene Fußballphilosophie auf den Rasen zu zaubern. Dabei könnt ihr euch an realen Vorbildern wie etwa Barcelonas Tiki-Taka orientieren oder eigene Spielweisen kreieren. Zudem habt ihr die Kontrolle über die Grundausrichtung eures Teams sowie die Taktik bei gegnerischem oder eigenem Ballbesitz. Schließlich lassen sich noch Position und Anweisung jedes einzelnen Akteurs individuell anpassen.

Alternativ steht es euch frei, das Team-Management sowie auch alle anderen Aufgaben einfach an eure Vereinsmitarbeiter zu delegieren. Das ist gerade zu Beginn ganz nützlich, könnt ihr euch so doch erst mal auf das „Wesentliche“ konzentrieren und unliebsame Tätigkeiten wie das Personalwesen in die Hände der KI legen.

Auch abseits von Trainingsplatz und Taktiktafel überzeugt der *Football Manager* mit einer beeindruckenden Detailtiefe. Euch erwartet eine riesige Spieler-Datenbank mit mehr als 200.000 Akteuren. Jeder Einzelne davon verhält sich dank eines ausgeklügelten Bewertungssystems mit über 20 Attributen so realistisch wie noch nie. Das sorgt für zusätzliche Authentizität. Etwas schade finden wir nur den Wegfall einiger Interaktionsmöglichkeiten. Sports Interactive verzichtet in der *Touch*-Version etwa auf Pressekonferenzen oder Mannschaftssitzungen.

Das ist allerdings nur halb so wild. Schließlich liegt die Wahrheit am Ende doch auf dem Platz. Dort könnt ihr das Spiel aus verschiedenen Perspektiven verfolgen und von außen Einfluss auf das Geschehen nehmen – etwa, indem ihr Spieler auswechselt oder dynamisch eure Taktik ändert. Das funktioniert insgesamt gut, fühlt sich aber nicht so stimmig an wie auf dem PC. Ohne Kabinenansprache, taktische Vorbesprechungen oder Zurufe während der Partie habt ihr gefühlt weniger Einfluss auf den Spielausgang. Daher kommt es durchaus einmal vor, dass ihr hilflos von der virtuellen Seitenlinie aus zusehen müsst, wie euer Team verliert. Ab und an gewinnt ihr aber auch mal, ohne genau zu wissen, warum. Die Ergebnisse wirken teils etwas willkürlich.

Ein offensives 4-3-3 oder doch lieber eine solide Fünferkette? Im Taktik-Menü könnt ihr euer Team nach Lust und Laune zusammen- und taktisch einstellen.



Wenn euch so viel Verantwortung überfordert, könnt ihr einige Aufgaben auch einfach an den von der CPU kontrollierten Co-Trainer oder Sportdirektor übergeben.

Nicht hübsch, nicht handlich

Zudem ist der *Football Manager* nicht wirklich eine Augenweide. Die Charaktermodelle wirken altbacken, die Bewegungen der Spieler hölzern. Besonders Torhüter machen zeitweise einen ziemlich unbeholfenen Eindruck. Auch die Präsentation ist ziemlich lieblos: Trotz Einbindung neuer Technologien wie Video-Referee und Torlinientechnik gibt das Publikum meist nur ein gleichbleibendes Rauschen von sich. In den Menüs herrscht indes Totenstille.

An anderen Stellen fehlt es zudem noch ein wenig am Feinschliff: Uns sind etwa kleinere Grafik-Bugs, Rechtschreibfehler oder fehlende Spielerbilder aufgefallen – ebenso wie das unverhältnismäßig häufige Auftreten von Verletzungen oder das Unvermögen unserer Stürmer, 1-gegen-1-Situationen für sich zu entscheiden. Auch die Steuerung müssen wir an dieser Stelle erwähnen. Der *FM Touch* lässt sich nämlich nicht alleine mit dem Touchscreen bedienen. Stattdessen bewegt ihr mithilfe der Joy-Cons einen Cursor über den Bildschirm und öffnet bestimmte Menüs exklusiv über die Schultertasten. Das fühlt sich (gerade für etwas grobmotorische Spieler) ziemlich unpräzise an. Hinzu kommen einige seltsame Design-Entscheidungen. Warum liegt die Zurück-Option etwa auf der ZL-Taste? Warum gibt es keine Cross-Save-Funktion?

Ein schlechtes Spiel ist der *FM 19 Touch* aber nicht geworden. Durch den Verzicht auf einige Optionen ist der Titel tatsächlich etwas einsteigerfreundlicher. Das Spieltempo ist bedeutend flotter als auf dem PC, da Spielergebnisse auch sofort errechnet werden können. Wer auf schnellen Manager-Spaß aus ist oder seiner Fußball-Leidenschaft auch unterwegs frönen möchte, der ist hier gut beraten. Wer einen vollwertigen Titel sucht, der greift aber besser zur PC-Version. Die läuft nämlich, im Gegensatz zum Switch-Port, auch durchgehend ruckelfrei.

David Benke

MEINUNG
David Benke

„Für mich persönlich leider keine vollends befriedigende Umsetzung.“

„Ich weiß noch immer nicht genau, was ich vom *Football Manager 2019 Touch* halten soll. Zum einen bietet er nicht das vollwertige Spielerlebnis seines „großen Bruders“. Dafür wurden einfach zu viele wichtige Features entfernt. Ohne die Interaktion mit Spielern und Presse entwickelt die Spielwelt nicht dieselbe Sogwirkung, die die PC-Version so ausgezeichnet hat. Auf der anderen Seite ist der *FM Touch* aber auch kein lockerer Fußballmanager für zwischendurch. Dafür waren die Entwickler nicht konsequent genug beim Zusammenstreichen der Features. Auch die „Light-Version“ bedarf einer längeren Einarbeitungszeit. Nichtsdestotrotz: Wer sich auf diesen Kompromiss einlassen kann, bekommt den besten Manager geboten, den es auf einer Konsole bisher gab.

Football Manager 2019 Touch

Termin: 27. November 2018
Hersteller: Sega
Entwickler: Sports Interactive
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: 34,99 Euro

GRAFIK 5
Die Präsentation des *Football Managers* fällt eher zweckdienlich aus. Die Menüs sind schlicht gehalten, Violett als dominierende Farbe ist Geschmackssache.

SOUND 4
Text: Deutsch
Am besten hört man beim Spielen nebenher noch Musik, Podcasts oder Hörbücher. In den Menüs herrscht Totenstille, die Soundkulisse im Stadion hat ebenfalls noch Luft nach oben.

STEUERUNG 6
Unterstützt: Pro Controller, Touchscreen
Durch die kleinen Schaltflächen fällt es manchmal schwer, auf dem Touchscreen das richtige Icon zu treffen. Den Cursor mit den Analogsticks zu bewegen, ist aber keine wirklich gute Alternative.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Offizielle Lizenzen, realistische Spieler – der *Football Manager 19 Touch* bietet genau das, was Fußball-Fans von ihm erwarten: Ein authentisches Spielerlebnis. Da fallen die oben genannten Defizite auch nicht mehr so sehr ins Gewicht.

PRO / CONTRA
- ++ Zahlreiche offizielle Liga-Lizenzen
- ++ Unglaublicher Detailgrad
- \+ Tutorials und Tipps
- \+ Umfassendes Taktik- und Trainingsfeature
- \+ Video-Referee und Torlinientechnik
- – Keine Cross-Save-Funktion
- – Altbackene Grafik
- – Teils unpräzise Steuerung
- – Kleinere Ruckler und Hänger
- –– Komplexes System mit viel Einarbeitungszeit

WERTUNG/FAZIT

79

„Vielleicht kein Augenschmaus für jedermann, aber ein richtig guter Manager.“

MEINUNG
Viktor Eippert

„Nur für große Fans von Asterix & Obelix eine ernste Überlegung wert“

Wie viele andere meiner Generation habe ich die Zeichentrickfilme mit den beiden berühmten Galliern als Kind unzählige Male gesehen und bin seitdem ein Fan der französischen Comic-Helden. Entsprechend war ich sofort neugierig, als ich von der Veröffentlichung von *Asterix & Obelix XXL 2* erfahren habe. Schließlich sind Spiele mit dem blitzgescheiten Blondschopf und dem liebenswerten Kraftprotz eine echte Seltenheit in der modernen Zeit. Doch leider stellte sich beim Spielen von *Asterix & Obelix XXL 2* schnell die Ernüchterung ein. Ich wünschte, die Entwickler hätten mehr Zeit und Geld gehabt, um das Abenteuer in puncto Gameplay deutlich aufzupolieren. Was ich mir aber am meisten wünsche: ein komplett neues, zeitgemäßes Abenteuer mit Asterix und Obelix!

Asterix & Obelix XXL 2

Termin: 29. November 2018
Hersteller: Microids
Entwickler: Estranges Lib./ Osome St.
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 6
Trotz aufpolierter Grafik im Vergleich zum Original ist *Asterix & Obelix XXL 2* kein Hingucker auf der Switch.

SOUND 6
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die Zwischensequenzen sind alle auf Deutsch vertont und hin und wieder kommentieren Asterix und Obelix das Spielgeschehen. Allerdings ist die Vertonung nicht sonderlich hochwertig und die Soundqualität lässt im Allgemeinen zu wünschen übrig.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung tut ihren Dienst, gelegentlich zickt aber die Kamera rum, was zu Frust führen kann.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Ein Abenteuer mit Asterix und Obelix, in dem die Gallier den Römern Saures geben und den einen oder anderen lustigen Spruch bringen, klingt nach einer guten Sache. Nur leider nutzt sich die Spielmechanik nach nicht mal einer Stunde schon ab und es fehlt an Abwechslung. Wenn euch das nicht stört und ihr viel für die Gallier übrig habt, kommt moderater Spaß auf.

PRO / CONTRA
- ✚ Zahlreiche witzige Gaminganspielungen
- ✚ Spielwelt mit unterschiedlichen Arealen
- ✚ Passive Fähigkeitsupgrades
- ✚ Secrets und Sammelitems
- ➖ Teilweise sehr nervige Gegnertypen
- ➖ Hin und wieder Kameraprobleme
- ➖ Musik wiederholt sich schnell
- ➖ Sehr wenige Kampffähigkeiten
- ➖ Rudimentäres, abwechslungsarmes Gameplay

WERTUNG/FAZIT
„Trotz restaurierter Grafik merkt man dem Abenteuer mit Asterix & Obelix sein Alter an.“

62

ASTERIX & OBELIX XXL 2

Action-Adventure Beim Teutates, das Dorf der Gallier ist mal wieder in Gefahr! Selbstverständlich sind Asterix und Obelix zur Stelle, um den Tag zu retten.

Egal, ob man mit den Comics aufgewachsen ist, die Zeichentrickfilme in der Fersehnwiederholung gesehen hat oder vielleicht durch die Realverfilmungen den ersten Kontakt hatte: Von den beiden Galliern Asterix und Obelix hat jeder zumindest mal gehört. Es erscheinen auch weiterhin neue Comic-Bände und Filme, nur an der Videospielfront tut sich für die zwei Schnauzbartträger schon viele Jahre nichts mehr abseits eines Browser- und Mobilespiels. Mit *Asterix & Obelix XXL 2* erschien im November nun zwar kein neues Spiel, dafür aber immerhin eine Remaster-Fassung des gleichnamigen Titels, der 2006 für PC und Playstation 2 veröffentlicht wurde. Grund zur Freude für *Asterix*-Liebhaber?

Wenig Abwechslung in Las Vegum

Die kurze Antwort: Nur bedingt. Zwar haben die Entwickler ordentliche Arbeit dabei geleistet, das über zehn Jahre alte Action-Adventure technisch auf Vordermann zu bringen, doch spielerisch merkt man Asterix' und Obelix' Ausflug in die Vergnügungsstadt Las Vegum das Alter leider an. Auf der Suche nach Miraculix, der anscheinend das Dorf der Gallier verraten hat, erkundet ihr sechs verschiedene Spielareale, löst simple Rätsel und vor allem verdrescht ihr Hundertschaften von Römern. Und hier liegt auch das Problem, denn trotz verschiedener Gegnertypen bieten die Schlägereien mit Cäsars Legionen einfach viel zu wenig Abwechslung. Egal, ob ihr Asterix oder Obelix spielt, ihr habt nur eine Handvoll verschiedener Attacken zur Verfügung, wobei bestimmte Gegner sogar nur mit ganz bestimmten Angriffen besiegt werden können. Darüber hinaus bugsiert sich die Kamera immer wieder in total unglückliche Winkel, was in hektischen Situationen zu Frust führt.

Witzige Anspielungen

Für gelegentlichen Spaß sorgen dagegen zahlreiche Videospiel-Persiflagen, die bekannte Spielereihen wie *Splinter Cell*, *Sonic* oder *Tomb Raider* aufs Korn nehmen. Selbst Mario und sein Dreckweg 08/17 aus *Super Mario Sunshine* werden in Form eines wassersprühenden Römers als einer der Gegnertypen unmissverständlich auf den Arm genommen. Recht motivierend ist darüber hinaus die Suche nach den verschiedenen Sammelgegenständen, letztlich sticht *Asterix & Obelix XXL 2* dadurch aber auch nicht aus dem Mittelmaß heraus.

Viktor Eippert

Asterix & Obelix XXL 2 ist randvoll mit Anspielungen und Veralberungen von anderen Videospielen.

Oft werdet ihr in einen Raum gesperrt und müsst dutzendweise Römer verkloppen, bevor ihr weiter dürft. Leider öde.

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

Viel Spaß macht das Online-Gekloppe definitiv. Man muss sich aber mit Lags, Rucklern und ab und an sogar Abbrüchen abfinden.

ONLINE-MODUS

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Beat em Up Im letzten Monat attestierten wir *Smash Bros.* bereits eine sehr hohe Qualität. In diesem Monat checken wir den Online-Multiplayer durch.

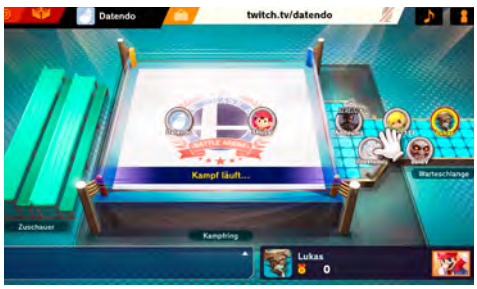
In der letzten Ausgabe testeten wir in aller Ausführlichkeit *Super Smash Bros. Ultimate* und befanden, dass es trotz kleiner Makel ein richtig tolles Ding geworden ist. Ausklammern mussten wir in unserer Beurteilung aber noch den Online-Multiplayermodus, war dieser doch zum Testzeitpunkt noch nicht funktionsfähig. Einen Monat und etliche Schlachten gegen *Smash*-Recken aus aller Welt später liefern wir darum jetzt unser Urteil zu den Online-Gefechten nach und klären, ob etwaige Qualitäten oder Mängel gar Einfluss auf unsere Gesamtbeurteilung des Spiels haben. Nun: Nein, an unserem Fazit und somit auch der Wertung ändert unsere Zeit mit dem Online-Modus nichts. Mit Ruhm bekleckert sich Nintendo aber auch nicht.

In der Theorie gut …

Rein was den Inhalt angeht, wollen wir uns kaum beschweren. *Ultimate* erlaubt mehr Individualisierungen als die meisten anderen Nintendo-Spiele. Auch die Modi-Auswahl passt soweit. Schnelles Spiel bedarf wohl keiner genaueren Erklärung und wer will, darf sogar zu zweit auf einer Konsole ran. Schön: Sogar, während wir außerhalb des Onlinemodus spielen, können wir nach Matches suchen – vorbildhaft! Der Modus Kampfarena erlaubt uns eine Art Ring mit Zuschauern, Kämpfern und mehr zusammenzustellen. In der Theorie nett, in der Praxis aber etwas überflüssig und verworren aufgebaut. Wer will, darf auch einfach anderen Spielern beim Kämpfen zugucken. Klatschen oder Anfeuern ist aber leider keine Option.

… in der Praxis mangelhaft

Bei der technischen Umsetzung hapert es den Qualitäten zum Trotz leider. Erst einmal werden Spielerwünsche zu oft ignoriert. Die Devise lautet „Nähe vor Präferenz“. Wenn wir also ohne Items auf flachen Stages spielen wollen aber niemand in der näheren Online-Umgebung ähnliche Vorlieben hat, werden wir trotz allem in chaotische Item-Schlachten geworfen. Der Grund ist klar: Nintendo stellt keine eigenen Server zur Verfügung und versucht deswegen, das Spiel auf diese Weise so stabil wie möglich zu halten. Das ist so schon ärgerlich. Angesichts der Tatsache, dass es trotzdem regelmäßig zu Lags respektive Rucklern und teilweise sogar Spielabbrüchen kommt, ist Ärger aber vorprogrammiert. **Lukas Schmid**



Die Kampfarena-Funktion ist ja vielleicht eine nette Idee, allerdings ist uns ihr Sinn bisher noch immer nicht ganz klar.

In der Fan-Loge schauen wir zu, wie sich Kämpfer aus aller Welt auf die Mütze geben. Schade, dass wir nicht anfeuern können!

MEINUNG
Lukas Schmid

„Der Online-Mehrspielermodus hat leider mit den erwarteten Problemen zu kämpfen“

Ach Nintendo, vielleicht kommst du ja irgendwann auch noch im 21. Jahrhundert an, was Onlinefunktionen angeht! Ich rechne ca. im Jahr 2101 mit dieser Entwicklung. Im Falle von *Super Smash Bros. Ultimate* lässt sich über die eigentlichen Inhalte wenig Negatives sagen – das passt schon alles so. Die Entscheidung, nicht auf dedizierte Server zu setzen, rächt sich aber. Richtig flüssig laufen die Matches so gut wie nie. So schlimm, dass es die Qualität des Spiels drastisch beeinflusst, sind die Makel nicht, aber dennoch definitiv merkbar.

Super Smash Bros. Ultimate

Termin: 7. Dezember 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Bandi Namco/Sora Ltd.
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 9
Noch einmal hübscher als der Vorgänger auf Wii U

SOUND 10
Sprache/Text: Englisch und Deutsch/Deutsch
Gigantische Musikauswahl – besser geht's nicht!

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gamecube-Controller
Sehr präzise Steuerung bei ausnahmslos allen Figuren

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (einstellbar)
Weggefallene Standard-Modi werden durch die gigantische Story-Kampagne (beinahe) ausgeglichen.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 2-8 **Spieler offline:** 2-8
Im lokalen Multiplayer absolut unschlagbar. Online nicht fehlerfrei, aber dennoch sehr unterhaltsam.

AMIIBO 6
FIG-Figuren sind ganz lustig, ansonsten Standard

PRO / CONTRA
- ✚✚ Absolut genialer Mehrspielerspaß
- ✚✚ Riesiger Umfang
- ✚ Nintendo-Nostalgie pur!
- ✚ Sehr gute Kämpferbalance
- ✚ Ausgezeichnete Steuerung
- ✚ Beeindruckende Musikauswahl
- ✚ Relativ viele Individualisierungsmöglichkeiten
- ✚ Schneller Verbindungsaufbau
- ✚ Komfortable Hintergrundsuche
- ▬ Regelmäßige Ruckler
- ▬ Seltene Verbindungsabbrüche
- ▬ Spielerwünsche werden manchmal ignoriert
- ▬ Fan-Loge lässt Interaktivität missen
- ▬ Etwas verworrene Kampfarenen-Funktion

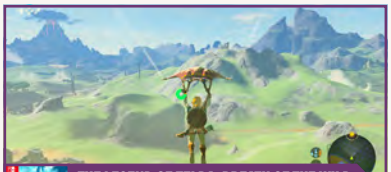
WERTUNG/FAZIT

91

„Der Online-Modus hat Probleme, aber nicht genug, dass wir die Wertung ändern würden.“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **Cave Story+** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Rockstar
- **Lego DC Super-Villains** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Starlink: Battle for Atlas** Spielspaß: 79 % | Hersteller: Ubisoft
- **Lego City Undercover** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego Die Unglaublichen** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Moonlighter** Spielspaß: 76 % | Hersteller: Headup Games
- **Skylanders Imaginators** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Activision
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** Spielspaß: 90 % | Hersteller: Headup Games
- **Dead Cells** Spielspaß: 83 % | Hersteller: Headup Games
- **Hyrule Warriors Definitive Edition** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Lego Marvel Super Heroes 2** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** Spielspaß: 80 % | Hersteller: THQ Nordic
- **Attack on Titan 2** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Koei Tecmo
- **Fire Emblem Warriors** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Ball Xenoverse 2** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Nintendo Labo Toy-Con 03: Fahrzeug-Set** Spielspaß: 70 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

STATE OF MIND
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Daedalic Ent.
Ein Adventure mit Blick auf die Technik der nahen Zukunft

- **Minecraft** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Mojang
- **Flipping Death** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Zoink
- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Telltale Games
- **Yomawari: The Long Night Collection** Spielspaß: 75 % | Hersteller: NIS America

GESCHICKLICHKEIT

SUPER MARIO PARTY
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
Wer auf Partyspiele steht, kommt an *Super Mario Party* nicht vorbei. Großer Spaß!

- **Overcoked 2** Spielspaß: 83 % | Hersteller: Team 17
- **Snipperclips Plus** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Sushi Striker: The Way of Sushido** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend – auch auf der Nintendo Switch

- **Rayman Legends: Definitive Edition** Spielspaß: 90 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Odyssey** Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Runbow** Spielspaß: 84 % | Hersteller: Headup Games
- **Kirby Star Allies** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Nintendo greift in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.

- **ARMS** Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Pokémon Tekken DX** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Ball Fighter Z** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Street Fighter 30th Anniversary Collection** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Capcom

SHOOTER

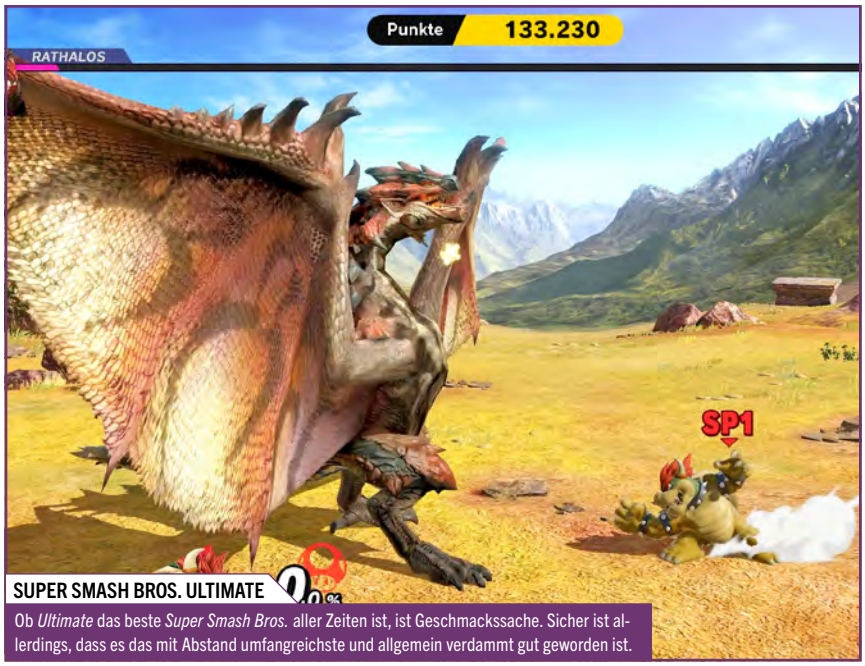
SPLATOON 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

- **Wolfenstein 2: The New Colossus** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bethesda
- **Doom** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Bethesda
- **Payday 2** Spielspaß: 68 % | Hersteller: 505 Games/Starbreeze
- **-** Spielspaß: - % | Hersteller: -

ROLLENSPIEL

DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Blizzard Ent.
Auch auf Switch beweist *Diablo 3*, dass es ein extrem unterhaltsamer Dauerbrenner ist.

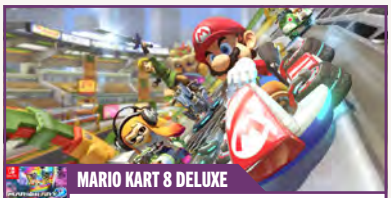
- **Xenoblade Chronicles 2** Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Octopath Traveler** Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo
- **The Elder Scrolls 5: Skyrim** Spielspaß: 84 % | Hersteller: Bethesda
- **Dragon Quest Builders** Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo



SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Ob *Ultimate* das beste *Super Smash Bros.* aller Zeiten ist, ist Geschmackssache. Sicher ist allerdings, dass es das mit Abstand umfangreichste und allgemein verdammt gut geworden ist.

RENNSPIEL



MARIO KART 8 DELUXE

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

- **Gear Club Unlimited 2** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Microids
- **Gear Club Unlimited** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Microids
- **Cars 3: Driven to Win** – Spielspaß: 73 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Grip** – Spielspaß: 72 % | Hersteller: Pqube

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Spielspaß: 90 % | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt

- **Rocket League** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Psyonix
- **Mario Tennis Aces** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 19** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Electronic Arts
- **NBA 2K19** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: 2K Games

STRATEGIE & SIMULATION

SID MEIER'S CIVILIZATION 6

Spielspaß: 87 % | Hersteller: 2K Games

Komplexe, sehr lange motivierende Rundenstrategie, super für Switch umgesetzt

- **Mario + Rabbids Kingdom Battle** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Ubisoft
- **Valkyria Chronicles 4** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Sega
- **Disgaea 5 Complete** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: NIS America
- **Disgaea 1 Complete** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: NIS America

SID MEIER'S CIVILIZATION 6

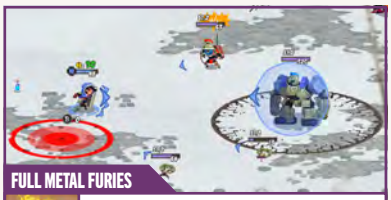
In *Civilization 6* führt euch eines von über 20 Völkern von der Antike bis in die Neuzeit und ihr müsst euch dabei mit einer von fünf Siegmöglichkeiten gegen die anderen durchsetzen.

Die aktuell 25 besten Titel für Wii U

- **Assassin's Creed 3** – Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft
- **Assassin's Creed 4: Black Flag** – Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft
- **Batman: Arkham City Armoured Edition** – Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Bayonetta** – Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo
- **Bayonetta 2** – Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo
- **Call of Duty: Black Ops 2** – Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision
- **Call of Duty Ghosts** – Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision
- **Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut** – Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix
- **Donkey Kong Country: Tropical Freeze** – Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo
- **Mario Kart 8** – Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo
- **Mass Effect 3: Special Edition** – Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Electronic Arts
- **NBA 2K13** – Test (03/13): 89 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: 2K Games
- **Need for Speed: Most Wanted** – Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts
- **New Super Mario Bros. U** – Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo
- **Paper Mario: Color Splash** – Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo
- **Pikmin 3** – Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Legends** – Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft
- **Splatoon** – Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario 3D World** – Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo
- **Super Smash Bros. für Wii U** – Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** – Test (04/17): 93 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: The Wind Waker HD** – Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Twilight Princess HD** – Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo
- **Tekken Tag Tournament 2** – Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Bandai Namco
- **Xenoblade Chronicles X** – Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

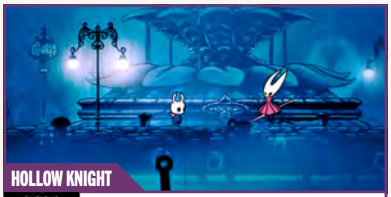
ACTION



FULL METAL FURIES
Spielspaß: 9 | Hersteller: Cellar Door Games
Grandiose Action, die vor allem im Koop so richtig viel Laune macht

- **Bayonetta** Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rogue Legacy** Spielspaß: 8 | Hersteller: Cellar Door Games
- **Graceful Explosion Machine** Spielspaß: 8 | Hersteller: Vertex Pop Inc.
- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** Spielspaß: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Slime-san** Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Gonner** Spielspaß: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** Spielspaß: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Super Hydorah** Spielspaß: 8 | Hersteller: Aylight
- **Outlast 2** Spielspaß: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Warframe** Spielspaß: 8 | Hersteller: Digital Extremes
- **Danmaku Unlimited 3** Spielspaß: 8 | Hersteller: Doragon
- **Steredenn: Binary Stars** Spielspaß: 8 | Hersteller: Plug in Digital
- **Bomb Chicken** Spielspaß: 8 | Hersteller: Nitrome

ACTION-ADVENTURE



HOLLOW KNIGHT
Spielspaß: 9 | Hersteller: Team Cherry
Fordernd und motivierend: *Hollow Knight* ist eines der derzeit besten 2D-Abenteuer!

- **Hyper Light Drifter – Special Edition** Spielspaß: 9 | Hersteller: Abylight
- **Iconoclasts** Spielspaß: 9 | Hersteller: Brifrost Entertainment
- **Okami HD** Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Steamworld Dig 2** Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

GESCHICKLICHKEIT

THUMPER
Spielspaß: 9 | Hersteller: Drool
Bockschwerer, sehr ungewöhnlicher Rhythmustrip mit bedrückender Atmosphäre

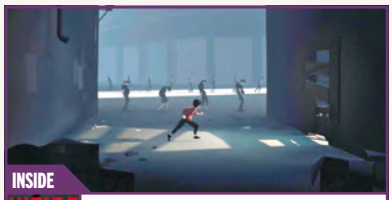
- **Sonic Mania** Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Overcooked: Special Edition** Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17
- **Freedom Planet** Spielspaß: 8 | Hersteller: Marvelous Europe
- **Picross S2** Spielspaß: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation
- **Death Squared** Spielspaß: 8 | Hersteller: SMG Studio
- **Crypt of the Necrodancer** Spielspaß: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games
- **Tied Together** Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Semblance** Spielspaß: 8 | Hersteller: Nyamakop
- **Typoman** Spielspaß: 8 | Hersteller: Wales Interactive

JUMP & RUN

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE
Spielspaß: 9 | Hersteller: Yacht Club Games
Nicht nur für Retro-Fans: Das *Shovel Knight*-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

- **Celeste** Spielspaß: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.
- **Super Meat Boy** Spielspaß: 9 | Hersteller: Blitworks
- **Shantae: Half-Genie Hero** Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Shantae and the Pirate's Curse** Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Mega Man 11** Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Mega Man X Legacy Collection** Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Mighty Gunvolt Burst** Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **The End Is Nigh** Spielspaß: 8 | Hersteller: Nicalis
- **Flinthook** Spielspaß: 8 | Hersteller: Tribute Games

ADVENTURE



INSIDE
Spielspaß: 9 | Hersteller: Playdead
Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man trotz des hohen Kaufpreises gespielt haben.

- **Yoku's Island Express** Spielspaß: 9 | Hersteller: Team 17
- **The Lion's Song** Spielspaß: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games
- **Valiant Hearts: The Great War** Spielspaß: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Forgotton Anne** Spielspaß: 8 | Hersteller: Square Enix
- **Kamiko** Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Night in the Woods** Spielspaß: 8 | Hersteller: Infinite Fall

MUSIKSPIEL

DEEMO
Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben

- **VOEZ** Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Floor Kids** Spielspaß: 8 | Hersteller: Merj Media

ROLLENSPIEL

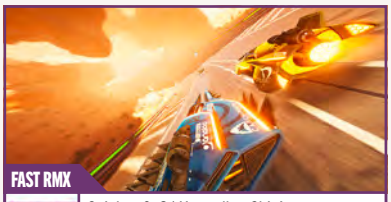
UNDERTALE
Spielspaß: 8 | Hersteller: 8-4
Undertale zeigt, dass eine gute Story besser altert als die schönste Grafik.

- **Final Fantasy XV Pocket Edition HD** Spielspaß: 8 | Hersteller: Square Enix
- **World of Final Fantasy Maxima** Spielspaß: 8 | Hersteller: Square Enix
- **Salt and Sanctuary** Spielspaß: 8 | Hersteller: Sky Studios
- **Child of Light Ultimate Edition** Spielspaß: 8 | Hersteller: Ubisoft

WARFRAME

Ihr seid an einer kostenfreien Shooter-Alternative zu *Fortnite* interessiert? Dann lohnt sich ein Blick auf *Warframe*!

RENNSPIEL



FAST RMX

Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Bleifuß habt ihr? Willen aus Stahl auch? Dann holt euch *Fast RMX*!

Riptide GP Renegade
Spielspaß: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Spielspaß: 7 | Hersteller: Vector Unit

Vroom in the Nightsky
Spielspaß: 3 | Hersteller: Poisoft

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SPORTSPIEL

GOLFSTORY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Spielspaß: 8 | Hersteller: Zen Studios

Windjammers
Spielspaß: 7 | Hersteller: Dotemu

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Spielspaß: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Chucklefish

Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Human Resource Machine
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Bridge Constructor Portal
Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games

Of Mice and Sand Revised
Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works

Qbics Paint
Spielspaß: 7 | Hersteller: Abylight

STRATEGIE

INTO THE BREACH

Spielspaß: 9 | Hersteller: Subset Games

Taktisch anspruchsvoll und unheimlich motivierend. Ein Indie-Highlight 2018.

World of Goo
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

Ironcast
Spielspaß: 8 | Hersteller: Ripstone

World Conqueror X
Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment

RETRORÄTSELN

Endlich! Nicht eine einzige korrekte Zuschrift habe ich für das Burger-King-Werbespiel *Sneak King* aus der letzten N-ZONE erhalten. Gott, war das Teil damals furchtbar …

Klar, dass niemand den „Stealth"-Titel erkannt hat. Könnte auch daran liegen, dass durch die schnelle Produktion der Neujahrs-N-ZONE wesentlich weniger Zeit für eine korrekte Antwort blieb … Aber das ist nicht die Version der Wahrheit, die ich mich zu glauben entschieden habe. Ha! Diesmal suchen wir wieder etwas Bekannteres. Anders als *Sneak King* ist dieser N64-Titel (passend zum Namen seines Entwicklers) ein echter Geheimtipp: spielerisch toll, prima designt, wenn auch etwas zu einfach. Das Teil hat Charakter, ist aber leider auch viel zu schnell wieder vorbei.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de

THE OTHER CASTLE

Über etliche Monate hinweg gab es zum *Resident Evil 2*-Remake nur das Video eines Japaners, der sein T-Shirt herzeigt und … Funkstille. Es roch bereits nach Einstellung des Projekts …

Von wegen! Als erste Gameplay-Videos zu der offensichtlich großartig werdenden Neuauflage des besten *Resident Evil* aller Zeiten auftauchten, sahen Ex-Kollege und Nicht-Ex-Freund Marco Cabibbo und ich uns gegenseitig an und waren uns einig: Holy Shit! Das Teil sieht großartig aus und könnte inhaltlich noch besser werden. Mit 60 Euro nicht ganz günstig – aber wohl echt sein Geld wert. Wenn zwei gestandene Videospiel-Veteranen jenseits der 30 Jahre vor Begeisterung rumquietschen, dann ist das zwar peinlich, mitunter aber eben auch notwendig. Notwendig ist für das neue *Resident Evil 2* auch dringend ein Port auf die Switch – zumal 2019 ja sowieso das Jahr der *Resi*-Ports für Nintendos Superkonsole wird.

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **Metroid: Samus Returns** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Kid Icarus: Uprising** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Skylanders Giants** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Bandai Namco

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Dead or Alive: Dimensions** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei
- **Tekken 3D Prime Edition** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu sehr guten *Pokémon*-Spielen!

- **Dragon Quest VIII: Die Reise des verw. Königs** – Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Default** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Bravely Second End Layer** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 3** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Fantasy Life** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PICROSS 3D: ROUND 2
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Crush 3D** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega
- **Ultimate NES Remix** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Tetris Ultimate** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Ubisoft
- **Rabbids Rumble** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Ubisoft
- **Mario Party: Star Rush** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Monkey Ball 3D** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Sega
- **Warioware Gold** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Super Mario 3D Land** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

YO-KAI WATCH 3

Die knuffigen Yo-kai sind wieder zurück und nun sorgen sie zum ersten Mal auch außerhalb von Lenzhausen für lustige Momente. Wer die Vorgänger mochte, kann hier nichts falsch machen.

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Square Enix

Rhythm Paradise Megamix
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Square Enix

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Sega

STRATEGIE

FIRE EMBLEM FATES

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

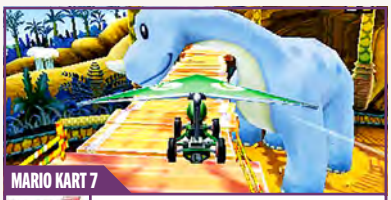
Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Ubisoft

Code Name S.T.E.A.M.
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

RENN- & SPORTSPIEL



MARIO KART 7

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

Mario Golf: World Tour
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

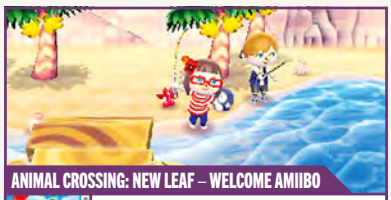
FIFA 12
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Codemasters

Ridge Racer 3D
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Bandai Namco

Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016
Spielspaß: 73 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulationsspieler und dank des Updates sogar noch besser

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Rising Star Games

Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection
Spielspaß: 77 % | Hersteller: dtp Entertainment

Harvest Moon: A New Beginning
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Natsume

Animal Crossing: Happy Home Designer
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons: Trio of Towns
Spielspaß: 75 % | Hersteller: Nintendo

MY TWO COINS

Und, zack – so schnell sind wir im neuen Jahr! Herzlich willkommen in 2019, verehrte Kollegen und Pixelschubser! Ich glaube, es könnten für uns alle zwölf tolle Monate werden.

Auf welche Spiele freue ich mich dieses Jahr am meisten? Abseits von Nintendo stehen auf meiner Liste ganz weit oben *Metro Exodus* und das Remake zu *Resident Evil 2*. Ich liebe die *Metro*-Games, meiner Meinung nach gehören diese faszinierenden Kombinationen aus Action und nuklearem Endzeit-Horror-Setting bis heute zu den am meisten unterschätzten Geheimtipps im Videospielregal. Was ich bisher zum neuen *Resident Evil 2* gesehen habe, hat mich echt umgehauen! Niemals hätte ich damit gerechnet, dass Capcom mit dem Spiel so einen raushaut – das feiere ich noch mal explizit im „The Other Castle"-Kasten. Nach dem exzellenten *Doom 2016* kommt dieses Jahr mit *Doom Eternal* der wahrscheinlich nicht minder brillante Nachfolger raus. Ganz zauberhaft wird wahrscheinlich auch *Ori and the Will of the Wisps*. Der Erstling hat mich bereits fasziniert, das darf Teil 2 gern ebenfalls tun.

1-Up-Pilz!

Und wie steht's bei Nintendo selbst? Nun, meinen größten Wunsch bisher haben mir die Kollegen ja noch Ende 2018 erfüllt: Ich zocke immer noch wie blöd *Super Smash Bros. Ultimate*. Als Tester der letzten Version von *Luigi's Mansion* freue ich mich 2019 nun natürlich auf den dritten Teil der knuffigen Geisterhatz. Das alte *Resident Evil Remaster* für den Gamecube, meiner Meinung nach immer noch das technisch vielleicht beeindruckendste Konsolenspiel seiner Ära, wird dieses Jahr auch auf die Switch portiert, *Resident Evil 4* ebenso. Werde ich mir wahrscheinlich beide mitnehmen und 2019 so zum Jahr der *Resident Evils Reloaded* machen. Ich würde euch empfehlen, das auch so zu handhaben – da steckt sauviel Qualität drin. *Travis Strikes Again: No More Heroes* ist ebenfalls Pflichtprogramm, *New Super Mario Bros. U Deluxe* gönne ich mir obendrauf. Außerdem bekommen wir Europäer im März den aktuellen *RPG-Maker* für die Switch ab – die Software zum Basteln eigener Rollenspiele kann ich vom PC wärmstens empfehlen! Wenn ich meine Neugier gar nicht zügeln kann und/oder einer meiner Japan-affinen Kollegen zuschlägt, werde ich mir außerdem mal *Digimon Survive* anschauen. Die kleinen Viecher mochte ich auch immer schon, ihre Spiele fand ich bisher meist irgendwas zwischen okay und richtig gut. Mal schauen, wo Bandai Namco damit 2019 landet.

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION

THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Retro City Rampage: DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Mutant Mudds** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konjak
- **Fractured Soul** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Sadame** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **3D Fantasy Zone** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Blaster Master Zero** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Spielspaß: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Spielspaß: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Olliolli** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Jupiter
- **Bye-bye Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Art of Balance Touch** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Terraria** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Steamworld Dig** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Corpse Party** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Attack of the Friday Monsters** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Level-5
- **Quiet, please!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Zero Time Dilemma** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Elliot Quest** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **Aeternoblade** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **The Starship Damrey** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Spielspaß: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

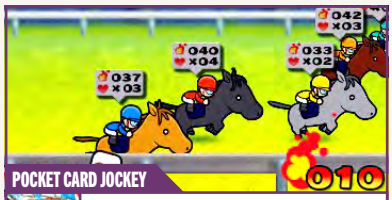
CAVE STORY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment
- **Cursed Castilla** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Abylight

STRATEGIE



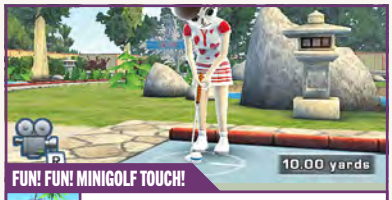
POCKET CARD JOCKEY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell!

- **Steamworld Heist** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Nintendo Pocket Football Club** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mercenaries Saga 3** – Spielspaß: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Wizard Defenders** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

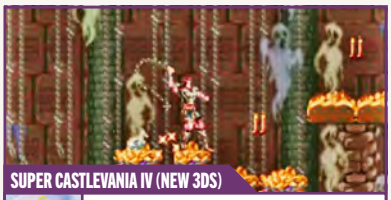
Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Spielspaß: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Spielspaß: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION



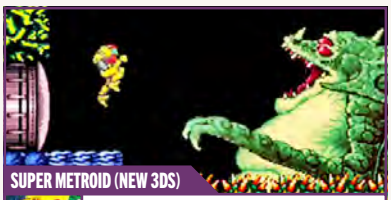
SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Blaster Master** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Contra 3: The Alien Wars** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **3D Gunstar Heroes** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Ninja Gaiden** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Life Force** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami
- **Shinobi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Gradius** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Konami

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



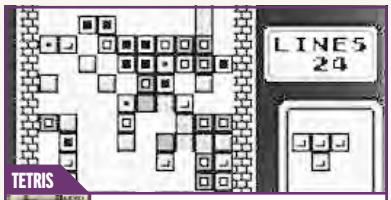
SUPER METROID (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 2: Simon's Quest** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **Mystical Ninja starring Goemon** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **-** – Spielspaß: - | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist auch heute noch fordernder als jeder Schema-F-Shooter.

- **Toki Tori** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes
- **Pilotwings (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lock'n Chase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Data East
- **Catrap** – Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK
- **Dr. Mario** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Wario's Woods** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Game & Watch Gallery 2** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby's Block Ball** – Spielspaß: 7 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Columns** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sega
- **Wrecking Crew** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Burgertime Deluxe** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Dig Dug** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Die zweite *Pokémon*-Generation ist besser gealtert als die erste und einen Blick wert.

- **Shining Force: The Sword of Hajya** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **The Sword of Hope 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco
- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Kristall** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

- **Super Mario Bros 3** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man X (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Spielspaß: 9 | Hersteller:Nintendo
- **Wario Land 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Land** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Donkey Kong Country (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's D. T. (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Bros. Deluxe** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man 7 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Super Ghouls 'n Ghosts (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

SPORT- & RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

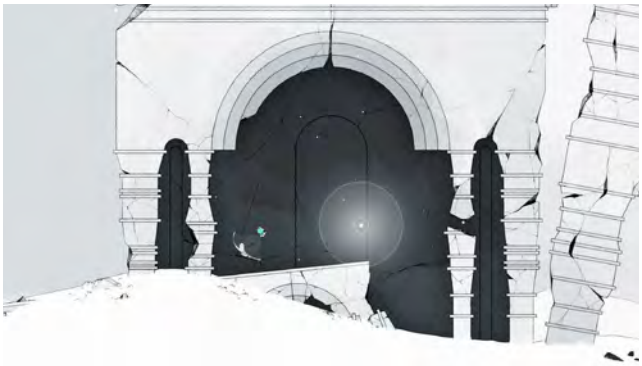
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schade ist einzig und allein, dass *F-Zero* nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Golf** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Super Punch-Out!! (New 3DS)** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

In *Gris* helft ihr einer jungen Frau auf der Suche nach ihrer Stimme und begleitet sie durch eine fantastisch gestaltete, höchst atmosphärische Wasserfarbenwelt.



Auf eurer Reise sammelt ihr Lichter, die sich an bestimmten Wegen zu Sternbildern verbinden. Diese führen euch wiederum zu neuen Gebieten und Rätseln.

GRIS

Switch In den meisten Spielen geht es heiß her: Es wird geschossen, gerangelt und auch mal gestorben. Das Indie-Spiel *Gris* geht einen anderen, bild- und tonstarken Weg.

Als Gris ihre Stimme verliert und aus den Wolken fällt, weicht jegliche Farbe aus ihrer zerrütteten Welt. Verloren und entkräftet schleppt sich die junge Frau zu einer verfallenen Ruine und blickt hoffnungsvoll ins verblasste Firmament. Nun liegt es an euch, die verlorenen Sterne zu finden und Gris' grau gewordene Heimat einzufärben.

Wo keine Gefahren lauern …

Eure Sternensuche führt euch durch sechs unterschiedlich gestaltete Abschnitte, in denen ihr hauptsächlich lauft, springt und ab und an kleine Rätsel löst. Nach und nach erlernt Gris – oder besser gesagt ihr Kleid – hilfreiche Fähigkeiten. So kann sich die junge Frau etwa in einen Steinblock verwandeln, um durch brüchige Decken zu brechen und neue Orte zu erreichen. Die kreativen Rätselchen bleiben im gesamten Spielverlauf recht simpel. Das ist einerseits schade, da man aus Gris' interessanten Fähigkeiten sicherlich noch mehr hätte rausholen können, andererseits hat *Gris* auch gar nicht den Anspruch, besonders herausfordernd oder gar schwierig zu sein.

So ist es etwa überhaupt nicht möglich, zu kämpfen, zu sterben oder auch nur vom Weg abzukommen. Letzteres liegt vor allem an der strikten Linearität des Spiels, die euch unter anderem daran hindert, bereits erkundete Abschnitte wieder zu besuchen. Dank der weitläufigen Gebiete und des freien Spielgefühls macht sich der feste rote Faden jedoch kaum bemerkbar.

Ein atmosphärischer Knaller

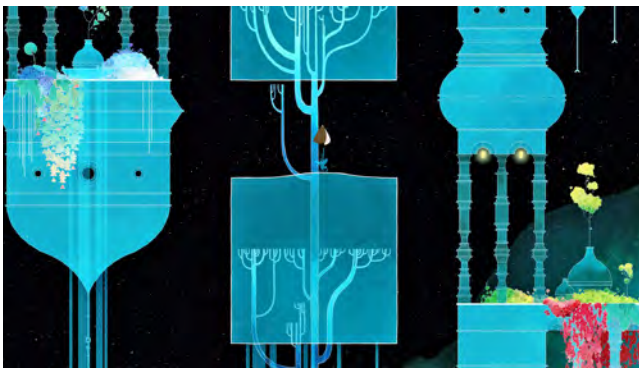
Neben der reibungslosen Performance und der eingängigen Steuerung überzeugt das ästhetische 2D-Abenteuer besonders auf der Bild- und Tonebene. Sowohl die Wasserfarbenwelt als auch die orchestrale, musikalische Untermalung sind wirklich atemberaubend schön. Da verschlägt es wahrhaftig nicht nur der lieben Gris die Sprache.

Wenig Spiel, trotzdem schön

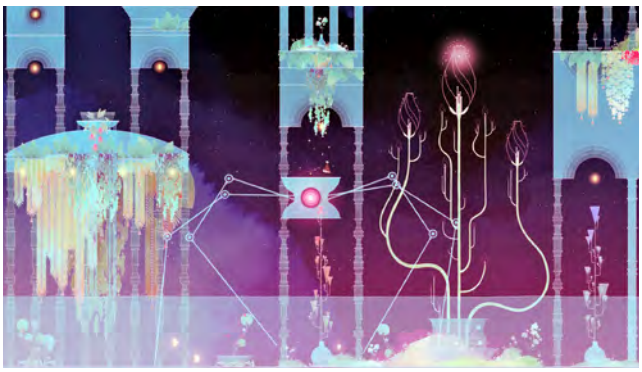
Nur rund vier Stunden dauert die Suche nach den verlorenen Sternen. Auf der Jagd nach den restlichen Mementos steuert ihr nun die einzelnen, spielbaren Kapitel an. Gris' Fähigkeitenrepertoire wird dabei an den jeweiligen Handlungsfortschritt angepasst. Kehrt ihr also in den ersten Abschnitt zurück, ist die Welt wieder grau und eure einst starke Protagonistin hilflos. Vor allem das Enträtseln der verbliebenen Geheimnisse verlangt euch noch ein wenig Spielzeit ab. Die Zwischensequenzen könnt ihr dabei aber leider nicht überspringen.

Nachdem man alles gesehen und gesammelt hat, gibt es leider kaum Gründe, erneut in Gris' Welt einzutauchen. Wer sich an der kurzen Spieldauer aber nicht stört, findet in *Gris* ein äußerst ton- und bildstarkes Indie-Spiel, dessen Handlung Raum für Interpretationen bietet. **Cosima Staneker**

Genre:	Adventure
Hersteller:	Devolver Digital
Termin:	13. Dezember 2018
Preis:	16,99 Euro
WERTUNG	8



Nach und nach erlernt Gris hilfreiche Fähigkeiten. So kann sie sich etwa zu einem stabilen Stein verwandeln oder von einem Wasserblock zum anderen springen.



Die ästhetischen Hintergründe und Szenerien betrachtet ihr größtenteils aus weiter Ferne. In seltenen Momenten seid ihr Gris und dem Geschehen ganz nah.

In dem neuen japanischen Szenario könnt ihr nach einer Weile Ninjas ausbilden, welche die Gegner in der Nacht aus dem Hinterhalt angreifen.

Sobald ihr es geschafft habt, eure Stadt gut zu befestigen, könnt ihr euch an den Bau eines Schiffs machen, um damit zum nächsten Land zu fahren.

KINGDOM TWO CROWNS

Switch Auch wenn es sich nicht wie ein Nachfolger, sondern eher wie eine Erweiterung anfühlt: Die Strategiereihe *Kingdom* ist zurück – nun unter dem Namen *Kingdom: Two Crowns*.

Fans von Strategiespielen bekommen für die Switch ein – nun vielleicht nicht ganz neues – Schmankerl geliefert. *Kingdom: Two Crowns*, der dritte Teil der Indie-Strategie-Reihe *Kingdom*, bietet einige Neuerungen. Neben einem Zwei-Spieler-Modus, in dem man sich im Splitscreen gemeinsam gegen die Feinde stellt, wurde eine Kampagne und ein neues, hübsches, japanisch angehauchtes Setting eingeführt.

Mit Münzen zum Sieg

Wer die Vorgänger bereits kennt, weiß, wie die Spiele funktionieren. Für Neulinge kurz angerissen: Man spielt einen Herrscher, der sein Königreich aus dem Nichts, nur mit einigen Goldmünzen errichtet. So simpel wie dieses Prinzip klingt, so simpel ist an sich auch die Steuerung, genau das macht *Kingdom: Two Crowns* allerdings so spaßig. Mehr als mit eurem Pferd galoppieren und Münzen beziehungsweise Edelsteine verteilen könnt ihr nämlich nicht. Viel merken muss man sich also nicht. Um neue Untertanen zu rekrutieren, schmeißt ihr ihnen mit dem A-Knopf eine Münze vor die Nase. Um Gebäude auszubauen, haltet ihr den A-Knopf gedrückt und füllt die benötigten Münzen sozusagen auf, falls ihr genug habt. Für ein Strategiespiel ist das sehr simpel, auch kurz vorm Schlafengehen begreift man das noch und kann das Spiel genießen.

Nur noch ein Tag

Dieses Prinzip und der stetige Fortschritt sorgen für eine Sogwirkung. Ein Spieltag dauert meist nur wenige Minuten, die Verlockung „nur noch den nächsten Tag“ anzugehen, ist daher groß. Während die Stadt wächst und gedeiht und sich jede Nacht wieder gegen Angreifer verteidigen muss, überlegt man sich bereits, was man als Nächstes erledigen will. Entweder besorgt man sich neue Streiter, sorgt für bessere Mauern und Belagerungsanlagen oder startet womöglich sogar einen Angriff auf die gegnerische „Basis“. Die Kampagne führt den Spieler in diesem Teil unterstützend durch das Spiel. In jedem neuen Land kommt man der finalen Vernichtung der gemeinen Gegner ein Stück näher. Immer wieder baut man sein Städtchen so weit auf, dass es den Angriffen gut standhält und investiert seine Münzen dann in den Bau eines Schiffs, das zum nächsten Level fährt.

Nicht ganz frisch

Wie ein neues Spiel fühlt sich *Kingdom: Two Crowns* allerdings nicht an. Das Spielprinzip und die Grafik sind gleichgeblieben und wurden nur um einige Features und mehr Inhalte ergänzt, wie beispielsweise das Japansetting, in welchem man zum Beispiel Ninjas ausbildet. Das hätte man auch gut als Erweiterung des zweiten Teils anbieten können. Der Entwickler verspricht allerdings, *Kingdom: Two Crowns* um mehrere solcher Szenarios zu erweitern. Das und das allgemein süchtig machende Spielprinzip, der neu hinzugefügte Multiplayermodus und die aufeinander aufbauenden Levels machen *Kingdom: Two Crowns* jedoch noch angenehmer und schöner als den Vorgänger. Für Fans von Strategiespielen, die aber nicht unbedingt ein komplexes Spielerlebnis brauchen und vielleicht den Vorgänger noch nicht haben, ist es somit eine klare Empfehlung. **Laureen Eggmann**

Genre:	Strategie
Hersteller:	Raw Fury
Termin:	11. Dezember 2018
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	8

Im Wald findet ihr Zelte, wo ihr mit einer Münze einen neuen Helfer rekrutieren könnt. Zudem gibt es hier Rehe, die besonders im Winter wichtig für euren Säckel sind.

Im Multiplayer könnt ihr im Splitscreen gemeinsam an eurem Reich bauen. Ihr teilt euch zwar den Bildschirm, allerdings hat jeder einen eigenen Münzvorrat.

Schöne Sonnenuntergänge und rotgetränkte Umgebungen sind keine Seltenheit in *Firewatch* und sorgen für eine angenehm entspannende Atmosphäre.

In den Versorgungskisten findet ihr Karten, um eure eigene zu aktualisieren, und Items. Jemand hat sogar Briefe hinterlassen, die nicht an Henry addressiert sind.

FIREWATCH

Switch Im Sommer 1989 nimmt Henry einen Job als Feuerwächter in Wyoming an, um sein altes Leben zurückzulassen.

Henry hatte ein schönes Leben mit seiner intelligenten Frau Julia, seinem goldigen Hund und Kindern in Planung. Alles schien perfekt, bis Julia Anzeichen für Demenz zeigte. Ihr Zustand verschlimmerte sich so sehr, dass sie sogar ständige Aufsicht benötigte. Henry wurde das zu viel, weshalb er Colorado verließ, um in Wyoming als Feuerwächter zu arbeiten.

Natürliche Harmonie

Weit weg von jeglicher Zivilisation inmitten der Natur fangt ihr den neuen Job in Henrys Haut an. Von eurem Feuerwachturm aus habt ihr den ganzen Nationalpark im Auge und gleichzeitig einen hübschen Ausblick. Auch während eurer Missionen lauft ihr durch wunderschöne Szenerien, denen durch gelungene Licht-und-Schatten-Effekte eine entspannende Atmosphäre verliehen wird. Dank der schönen Umgebungen ist der eine oder andere Grafikfehler auch verzeihbar. Die idyllische Optik wird durch die Naturgeräusche unterstrichen. Zwar spielt manchmal auch Musik, wenn etwas Besonderes passiert, doch die Stücke passen immer zur Situation und sind nicht zu aufdringlich.

Hey there Delilah

Neben den seichten Klängen der Natur werdet ihr ganz oft die Stimme einer Frau hören. Sie gehört der sympathischen Delilah, die ihr an eurem ersten Tag kennenlernt. Doch ihr trefft euch nie wirklich, sondern ihr kommuniziert übers Walkie-Talkie mit ihr. Wenn eine Aufgabe ansteht, dann benachrichtigt sie euch. Doch auch während der jeweiligen Aufgabe meldet sie sich gelegentlich und redet mit euch über den Park, die Brände und über Henrys Vergangenheit. Um mit ihr zu sprechen, werden euch einige Antworten zur Verfügung gestellt. Ihr habt allerdings nur ein kurzes Zeitfenster, in dem ihr antworten könnt. Entscheidet ihr euch zu langsam, endet das Gespräch. Wenn eine Konversation endet, werdet ihr euch wahrscheinlich schon nach der nächsten sehnen, denn die Dialoge sind humorvoll geschrieben und authentisch auf Englisch gesprochen sowie Deutsch untertitelt.

Kratzspuren

Neben den lustigen Unterhaltungen hört ihr auch einige merkwürdige Geräusche auf eurer Frequenz und euer Vertrauen zu Delilah wird etwas getestet. Außerdem entwickelt sich ein Mysterium um einen Vater und seinen Sohn, was zwar der Hauptfokus der Geschichte ist, doch trotzdem teilweise untergeht. Die Auflösung am Ende ist deshalb enttäuschend.

Aber es fehlt nicht nur eine tiefgängige Story, sondern Spieltiefe allgemein. Henrys Interaktionsmöglichkeiten sind limitiert auf bestimmte Orte und Gegenstände, auf der Welt gibt es nicht viel zu entdecken und die meisten Aufgaben beinhalten, von A nach B zu laufen.

Die Geschehnisse in *Firewatch* bleiben gleich, unabhängig von den Antworten, die ihr am Anfang und bei Gesprächen auswählt. Dadurch bietet der Titel keinen besonders großen Wiederspielwert. Auch wenn sich *Firewatch* teilweise wie ein hübscher Walking-Simulator anfühlt, hinterlässt das Spiel einen guten Eindruck und lohnt sich für Genre-Fans, die ein ruhiges Abenteuer erleben möchten.

Ebru Cebeci

Genre:	Adventure
Hersteller:	Campo Santo
Termin:	17. Dezember 2018
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	7

Gelegentlich findet ihr im Wald kleine Details wie dieses Schild zu Camp Arapahoe. Leider tauchen solche tollen Kleinigkeiten nur ziemlich selten auf.

Das zerrissene Zelt ist nicht das einzig Merkwürdige, das ihr in den ersten paar Tagen im Wald finden werdet. Dabei sehnte sich Henry nach einem ruhigen Sommer.

Mit bis zu vier Spielern oder drei Bots könnt ihr euch auf die Münzjagd begeben. Bei der Charakterauswahl wählt ihr euch einen der fünf Kämpfer aus.

Je nach Charakter ist die Spezialattacke offensiv oder defensiv. Hier seht ihr ein Beispiel für eine nützliche Attacke, die schnell und effektiv Gegner beseitigt.

SUPER TREASURE ARENA

Switch Schon seit zwei Jahren steckt *Super Treasure Arena* auf Steam in der Early-Access-Phase fest. Nun erscheint der Arena-Shooter aber nicht nur für PC, sondern auch für Switch.

Schmeißt euch in den Kampf und krallt euch jede Goldmünze, die ihr finden könnt! Denn es gilt, mehr Münzen einzusammeln als alle anderen. Dabei kommt es ab und an mal vor, dass ihr eure Mitspieler außer Gefecht setzt, um zuerst an einen Goldtaler zu gelangen. Immerhin möchtet ihr als Sieger aus der Partie hervorgehen.

Gemetzel um das Gold

Bevor ihr aber eine Runde beginnt, müsst ihr euch erst einmal für einen der beiden Spielmodi entscheiden. Grundsätzlich gibt es ein Ziel: So viele Taler zu sammeln wie nur möglich. Nur Kleinigkeiten unterscheiden die beiden Spielevarianten. In „Schatzjäger“ kämpft ihr um Truhen, in denen sich jeweils zehn Münzen befinden, und müsst die Beute in eure Basis bringen. Wem das Kistenschleppen nicht taugt, der kann sich auch im „Jeder gegen jeden“-Modus messen. Hier erhaltet ihr Münzen von Monstern sowie aus Schatzkisten und könnt eure Mitspieler gnadenlos beklauen, indem ihr sie außer Gefecht setzt. Natürlich könnt ihr auch ausgeschaltet und beraubt werden. Aber keine Bange: Nachdem ihr ein paar Sekunden ausgesetzt habt, kehrt ihr ins Spiel zurück.

Ritter mit ’ner Schrotflinte

Nachdem ihr euch für einen Modus entschieden habt, wählt ihr einen Kämpfer aus den fünf verfügbaren Charakteren aus. Es können bis zu vier Spieler an einer Partie teilnehmen oder bis zu drei Bots hinzugefügt werden. Natürlich könnt ihr auch ohne Konkurrenz spielen, was zum Spieleinstieg ganz sinnvoll ist.

Grundsätzlich hat jeder Charakter eine Nahkampfattacke, die bei allen fünf Kriegern identisch ist. Auf den Karten findet ihr dann zusätzlich noch fünf weitere Waffenarten: Pfeil und Bogen, eine Schrotflinte, einen Feuerstab, Bomben und Raketen.

All diese Waffen haben ihre Vor- und Nachteile. So könnt ihr beispielsweise mit den Raketen viel Schaden anrichten, doch wenn ihr in der Reichweite der Explosionen seid, knipst ihr euch ganz schnell selbst aus. Neben den normalen Angriffen könnt ihr noch eine Spezialattacke aktivieren, die bei jedem Charakter unterschiedlich aussieht. Der Magier hat zum Beispiel eine Feuerattacke mit einer hohen Reichweite, wohingegen der Ritter einen besonders starken Schutzschild aufstellen kann.

Durch die aufregenden Kämpfe um die Goldtaler wird aus einer dreiminütigen Runde ein schnelllebiges Vergnügen.

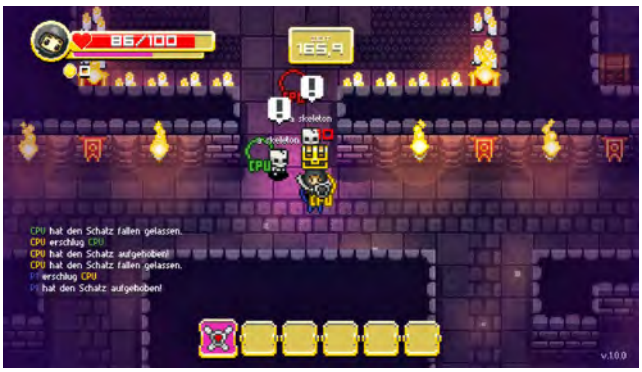
Mehr ist mehr

Super Treasure Arena erinnert etwas an *Bomberman*: Alleine ist es zwar unterhaltsam, aber in der Gruppe machen die Spiele erst so richtig Spaß. Doch im Gegensatz zur *Bomberman*-Reihe mangelt es bei diesem Arena-Shooter an Inhalten. Mehr Maps, Charaktere und Modi würden dem Titel bestimmt ganz guttun und ihm gleich etwas mehr Wiederspielwert verpassen. Nichtsdestotrotz ist es ein empfehlenswertes Partyspiel im Arcade-Stil.

Ebru Cebeci

Genre:	Action
Hersteller:	Vennril
Termin:	24. Dezember 2018
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

Wenn ihr eure Gegenspieler außer Gefecht setzt, hinterlassen sie einen Teil ihres Goldes und die letzte Waffe, die sie verwendet haben.



Im Spielmodus Schatzjagd tragt ihr die Truhe in eure Basis und erhaltet dafür zehn Münzen. Die Kiste verschwindet, sobald ihr euer Versteck erreicht.

MARIO KART SUPER CIRCUIT

Als *Mario Kart* erstmals portabel wurde: Wir nehmen euch mit auf einen Retro-Trip in den Spätsommer 2001, also *Mario Kart: Super Circuit* für den Game Boy Advance erschien.

Dank der Hybrid-Natur der Switch müssen Nintendo-Spieler heutzutage keine Kompromisse mehr eingehen, wenn sie unterwegs zocken wollen. Das sah 2001 noch ganz anders aus, als *Mario Kart: Super Circuit* als erster Handheld-Ableger der schon damals sehr beliebten *Mario Kart*-Reihe erschien. In etwa die Grafik von *Super Mario Kart* für das Super Nintendo, nur eben zum Mitnehmen – schon allein das war vor rund 18 Jahren ein solides Kaufargument. Doch der Fun-Racer wusste auch inhaltlich zu überzeugen.

Wenige Fahrer, viele Strecken

Zwar ist *Mario Kart: Super Circuit* bis heute das einzige *Mario Kart*, das völlig ohne neue Fahrer erschien und auf das gleiche Roster setzte wie der direkte Vorgänger *Mario Kart 64* für das N64 – also auf Mario, Luigi, Toad, Peach, Yoshi, Wario, Donkey Kong und Bowser. Dafür aber bot das Rennspiel mit 20 brandneuen Strecken in fünf Cups zu je vier Pisten sowie sämtlichen Rennstrecken aus *Super Mario Kart* (ebenfalls 20 Pisten in fünf Cups zu je vier Strecken) einen für die Serie seinerzeit ungewohnt großen Umfang.

Hinsichtlich Gameplay mussten GBA-Zocker schon beim ersten Handheld-*Mario Kart* keine Abstriche machen: Rennen fahren, Items sammeln und sich gegenseitig um die Ohren hauen, Münzen horten und eine gute Platzierung erzielen bilden auch bei *Mario Kart: Super Circuit* den gewohnten Fun-Racer-Kern. Apropos Items: Mit Stern, (Dreifach-)Pilz, Blitz, Buu Huu, Banane, (dreifacher) roter Panzer, (dreifacher) grüner Panzer sowie Stachi-Panzer fiel die Auswahl in dieser Hinsicht 2001 noch etwas schmaler aus als heutzutage.

Modi-Vielfalt

Viele Möglichkeiten bieten sich dafür bei den Modi. Der zentrale Grand-Prix-Modus ist in Pilz Cup, Blumen Cup, Blitz Cup, Stern Cup sowie Spezial Cup unterteilt, jeder Cup besteht aus vier Rennen. Zudem gibt es die drei Schwierig-

Damals noch üblich, heutzutage eine echte Seltenheit: *Mario Kart: Super Circuit* wurde zwar vom Japanischen ins Englische, nicht aber ins Deutsche übersetzt.

Aufgrund der begrenzten Technik des Game Boy Advance sind alle Rennpisten im Fun-Racer platt wie eine Flunder. Kein Vergleich zu den neueren *Mario Karts*!

Viele grundlegende Gameplay-Elemente von *Mario Kart* sind schon genauso alt wie die Serie selbst, beispielsweise Items als Schutz gegen Panzer zu verwenden.

2019 ist das vielleicht nur noch schwer begreiflich, aber vor 18 Jahren war die Grafik von *Super Circuit* auf dem kleinen GBA-Screen wirklich beeindruckend.

keitsstufen 50cm², 100cm² und 150cm². Den Grand Prix könnt ihr alleine spielen oder im lokalen Multiplayer auch zu zweit, wenn euer Mitspieler das Game ebenfalls besitzt und per Kabel mit euch verbunden ist. Punkte gibt es stets nur für die vier Erstplatzierten der insgesamt acht an Rennen teilnehmenden Fahrer; kommt keiner der menschlichen Spieler wenigstens auf einen der vier ersten Plätze, wird das Rennen maximal dreimal wiederholt, bevor der Cup vorzeitig endet.

Beim Time Trial absolviert ihr ein Rennen alleine und versucht, eine Bestzeit aufzustellen. Computer-Gegner gibt es hier deswegen nicht. Zu Beginn startet ihr mit drei Turbopilzen, weitere Items erhaltet ihr bei diesem Modus aufgrund nicht vorhandener Item-Boxen nicht. Gegen gespeicherte Geist-Daten könnt ihr nicht nur selbst antreten, sondern selbige auch per Link-Kabel mit anderen Spielern austauschen. Beim Quick Run fahrt ihr ein freies Rennen auf einer beliebigen Strecke allein und nach eigens festgelegten Regeln; ein sehr freier Modus also. Im Versus-Modus trefft ihr ebenfalls keine Computer-Gegner an, im lokalen Multiplayer fahrt ihr dafür maximal zu viert. Besitzt jeder Mitspieler ein Spielmodul, habt ihr dabei Zugriff auf alle 40 Strecken von *Mario Kart: Super Circuit*. Zockt ihr mit insgesamt nur einer Version, beschränkt sich eure Auswahl auf lediglich vier Strecken sowie bei den Fahrern auf verschiedenfarbige Yoshis. Der Battle-Modus schließlich setzt ebenfalls auf lokalen Multiplayer für maximal vier Spieler per Link-Kabel und bietet das von der *Mario Kart*-Serie bekannte Ballon-Spiel in verschiedenen speziellen Arenen.

Kritik und Erfolg

Die hohe Qualität von *Mario Kart: Super Circuit* kam vor 18 Jahren bei der Fachpresse gut an. Die N-ZONE bewertete das Spiel mit einer sehr guten 91, auf der Wertungen aggregierenden Online-Plattform Metacritic erzielt der Fun-Racer gar einen Wertungsdurchschnitt von stolzen 93 und damit sogar leicht bessere Werte als beispielsweise *Mario Kart 8* für Wii U (88) und die erweiterte Neuauflage *Mario Kart 8 Deluxe* für die Switch (92). Tatsächlich ist *Mario Kart: Super Circuit* auf Metacritic das am besten bewertete Spiel der Serie, wobei alle *Mario Kart*-Ableger im sehr guten Wertungsbereich angesiedelt sind. Die hohe Qualität von *Super Circuit* schlägt sich auch in den Verkaufszahlen nieder. So ging das GBA-Spiel bis zum Stichtag 25. Juli 2015 weltweit insgesamt 5,47 Millionen Mal über die Ladentheke, dabei 1,64 Millionen Exemplare in Europa, 2,62 Millionen in den USA, 0,99 Millionen in Japan sowie 0,22 Millionen in den restlichen Regionen. Damit kommt *Mario Kart: Super Circuit* zwar nicht an die deutlich höheren Verkaufszahlen von zum Beispiel *Mario Kart Wii* (37,14 Millionen) oder *Mario Kart DS* (23,6 Millionen) heran, in Anbetracht des 2001 insgesamt deutlich kleineren Videospielemarktes sowie der Verbreitung des Game Boy Advance (SP) sind die Absätze des Rennspiels dennoch als äußerst zufriedenstellend einzustufen.

Mario Kart: Super Circuit wurde für die Allgemeinheit zugänglich bisher nur einmal wiederveröffentlicht, nämlich im April 2015 für die Virtual Console der Wii U. Überdies ist das Spiel als VC-Version allerdings auch Teil des sogenannten Botschafter-Programms, das 3DS-Frühkäufern 2011 als Entschädigung für die vorzeitige Preissenkung des damals neuen 3D-Handhelds dienen sollte. Heißt: auf dem 3DS kommt ihr im eShop leider nicht an das Spiel heran, insofern ihr euch die Konsole nicht bereits kurz nach Release gekauft habt. Insofern die VC-Version der Wii U keine Option für euch darstellt, kommt ihr aber auch bei *Mario Kart 8 Deluxe* in den Genuss zumindest einiger Strecken, die für das Switch-Spiel neu aufgelegt wurden, beispielsweise Party-Straße oder Käseland. Wer die neueren Titel der *Mario Kart*-Serie gewohnt ist, wird 2019 zwar durchaus mit der heutzutage veralteten Technik von *Super Circuit* hadern, einen Nostalgie-Abstecher ist das erste Handheld-*Mario Kart* aber durchaus noch immer wert.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Der Retro-Trip in meine Kindheit mit *Mario Kart: Super Circuit* hat Spaß gemacht."

Im Zuge dieses Retro-Artikels habe ich mal wieder meinen alten Game Boy Advance SP abgestaubt, aufgeladen, *Mario Kart: Super Circuit* eingelegt und ein paar flotte Runden auf den zahlreichen Pisten des Rennspiels gedreht. Leider bin ich mittlerweile so sehr an die herausragende Technik und Steuerung von *Mario Kart 8 Deluxe* gewöhnt, dass mir diese videospielerische Zeitreise durchaus schwerfiel. Ich fühlte mich aber trotzdem sofort ins Jahr 2001 zurück versetzt, als ich das Spiel als damals Zehnjähriger zusammen mit einem schwarzen Game Boy Advance erstand, nachdem ich dafür lange mein Taschengeld ansparen musste. Dieser Retro-Trip hat Spaß gemacht und ich lege ihn euch auch ans Herz, solltet ihr Fan der Fun-Racer-Serie sein.

***Mario Kart: Super Circuit* ist mit über fünf Millionen Verkäufen und vielen guten Wertungen in der internationalen Presse ein äußerst erfolgreiches Spiel und sehr beliebt.**

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2014
N-ZONE 2009
N-ZONE 2004

AUSGABE 02/2004

Der Jahreswechsel ist oftmals ein Anlass, um gleichzeitig über das vergangene Jahr nachzudenken und hoffnungsvoll auf die nächsten zwölf Monate zu blicken. Beides tat die N-ZONE-Redaktion in der Ausgabe 02/2009, indem sie einen Rückblick auf die besten Gamecube- und Game-Boy-Advance-Spiele des Jahres 2003 und eine Vorschau auf die kommenden Hits 2004 für ebendiese Konsolen wagte. Ergänzt wurden die zwei spannenden Reportagen durch ein großes Neujahrsgewinnspiel. In der Vorschau-Sektion sah es vor 15 Jahren eher mau aus, mit *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*, *Killer 7*, *R: Racing* sowie *Sword of Mana* befanden sich aber dennoch einige interessante Titel in der Preview. Der Test-Bereich indes war prall gefüllt, für den Gamecube beispielsweise mit *Prince of Persia: The Sands of Time* (91), *Pokémon Colosseum* (90), *Harry Potter und der Stein der Weisen* (70), *Judge Dredd: Dredd vs. Death* (63), *The Italian Job* (67), *NFL Street* (79) und *Gladius* (83). Auf dem Game Boy Advance testeten die Redakteure unter anderem *Beyblade: Ultimate Blader Jam* (70), *Tony Hawk's Underground* (92) und *James Bond 007: Alles oder Nichts* (81). Davon abgesehen bot die N-ZONE-Ausgabe 02/2004 ein gewohnt bunt gemischtes Angebot an interessanten Beiträgen aus unterschiedlichen Bereichen rund um Nintendo-Themen. Neben Hardware-Tests und Leserbriefen gab es Feedback zum genialen Gamecube-Rennspiel *Mario Kart: Double Dash!!*, Cheats und Codes zu unterschiedlichen Titeln, nützliche Kurztipps zu *True Crime: Streets of L.A.* sowie den ersten Teil einer Komplettlösung zu *XIII*.

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES (GC)

POKÉMON COLOSSEUM (GC)

TONY HAWK'S UNDERGROUND (GBA)

AUSGABE 02/2009

Auch die Ausgabe 02/2009 bot sowohl einen Jahresrückblick (auf 2008) sowie eine Jahresvorschau (auf 2009). Unter den zahlreichen Wii- und DS-Titeln des Jahres 2008 stach besonders *Super Smash Bros. Brawl* hervor, 2018 war das mit dem neusten Serienableger ganz ähnlich. In der Vorschau auf 2009 beschäftigte sich die Redaktion neben ihrer eigenen Meinung auch mit der Frage, wie hoch die Comeback-Wahrscheinlichkeit von Nintendo-Serien wie *Mario* oder *Donkey Kong* ist. In einer weiteren Reportage schrieb die N-ZONE über Nintendos berühmtes Qualitätssiegel und dessen Bedeutung. Die Vorschau-Sektion handelte unter anderem von *Cursed Mountain*, *Ghostbusters* und *Ready 2 Rumble Revolution* für Wii sowie *Mario & Luigi 3* und *GTA Chinatown Wars* für den DS. Der Test-Bereich der zehn Jahre alten Ausgabe war mit zahlreichen Titeln gefüllt, für die Wii waren darunter außer *SNK Arcade Classics Volume 1* (80) und *NHL 2K9* (80) allerdings keine erwähnenswerten Spiele. Anders bei den Tests zu DS-Spielen, hierunter befanden sich beispielsweise mit *Castlevania – Order of Ecclesia* (87), *Time Hollow* (76), *Prince of Persia – The Fallen King* (77), *Age of Empires: Mythologies* (85) und *Chrono Trigger* (90) gleich mehrere Hochkaräter. Besonders freuen durften sich N-ZONE-Leser außerdem über einen beigelegten XXL-Posterkalender mit *Animal Crossing*-Motiv, zudem über Hardware-Tests, Leserbriefe, das Spielerforum, Cheats und Codes sowie eine Lösung zu *Animal Crossing: Let's go to the city* und nicht zuletzt acht Retro-Seiten mit Themen wie *Super Mario 64* und den unvergesslichsten *Zelda*-Momenten.

CURSED MOUNTAIN (Wii)

GTA CHINATOWN WARS (DS)

CASTLEVANIA – ORDER OF ECCLESIA (DS)

AUSGABE 02/2014

Aller guten Dinge sind ja bekanntlich drei und oftmals gilt das auch für die N-ZONE-Zeitreise, so wie diesmal: Auch vor fünf Jahren wagte die Redaktion einerseits einen interessierten Blick zurück auf das damals vergangene Jahr 2013 und zugleich einen hoffnungsvollen Blick nach vorne auf das damals kommende Jahr 2014. Vor fünf Jahren warteten Nintendo-Fans gespannt auf vielversprechende Hochkaräter wie *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, *Mario Kart 8*, *Super Smash Bros.* und *Hyrule Warriors* für Wii U und *Yoshi's New Island* oder *Kirby: Triple Deluxe* für den 3DS, die daher allesamt nebst weiteren Titeln in je eigenen Vorschau-Artikeln ausführlich behandelt wurden. Die Test-Sektion fiel in Ausgabe 02/2014 indes geradezu winzig aus, lediglich *Scribblenauts Unlimited* (Wii U: 76 / 3DS: 74) sowie *Mario Party: Island Tour* (72) durchwanderten das N-ZONE-Testlabor. Doch gar kein Problem für die gewiefte N-ZONE-Redaktion, die noch jede Menge weitere spannende Themen zu beackern hatte. Im Retro-Bereich ging es zum Beispiel um *Super Mario World 2: Yoshi's Island* für das Super Nintendo Entertainment System, außerdem gab es Teil 2 der Komplettlösung zu *Super Mario 3D World*, das Spielerforum, die N-ZONE-Superliga sowie jede Menge interessante Leserbriefe. In der abschließenden Kolumne am Ende der Ausgabe 02/2014 diskutierten Ben und Lukas darüber, ob die Stempel aus *Super Mario 3D World* das neue Achievement-System für Nintendo-Spiele darstellen. Heute wissen wir: Diese Idee war zwar interessant und durchaus vorstellbar, wurde aber letztendlich nicht zur Realität.

MARIO KART 8 (Wii U)

DKC: TROPICAL FREEZE (Wii U)

MARIO PARTY: ISLAND TOUR (3DS)

TEIL 2

POKÉMON: LET'S GO! KOMPLETTLÖSUNG

In diesem Teil unserer Komplettlösung erkämpfen wir uns gleich vier Orden, fangen zwei legendäre Vogel-Pokémon und zeigen Team Rocket, dass wir es faustdick hinter den Ohren haben.

Im letzten Teil begann unser *Pokémon*-Abenteuer in Alabastia. Wir haben unsere ersten zwei Arenakämpfe hinter uns gebracht und uns den Fels- und Quellorden verdient. Außerdem durften wir mit Team Rocket Bekanntschaft machen und ihnen zeigen, was wir so draufhaben. Nun geht unser Abenteuer weiter auf Route 5.

Von Route 5 zu 6

Mit unserem neuen Orden verlassen wir die Arena und machen uns auf zum ausgeraubten Haus. Drinnen sehen wir eine kurze Sequenz. Danach reden wir mit den NPCs und finden heraus, dass eine TM geklaut wurde. An der rechten Wand hat der Dieb ein Loch durchgeschlagen, durch das wir unsere Reise fortführen. Draußen stellen wir fest, dass wir nun auf der anderen Seite des weißen Zauns sind. Dort begegnen wir einem Team-Rocket-Rüpel, der uns mit seinem Rattikarl (Level 15) herausfordert. Auf unseren Sieg hin erhalten wir die geklaute TM10 Schaufler. Die Maschine möchten wir dem Besitzer zurückbringen,

Wir erkämpfen uns die TM10 Schaufler, die der Schurke geklaut hat, und bringen die Maschine zurück zu ihrem Besitzer. Als Dank schenkt er uns die Attacke.

doch der schenkt uns die Attacke einfach. Die Reise geht draußen weiter; von hier aus erreichen wir links Route 9, die von einem Strauch versperrt wird, daher folgen wir weiter dem Pfad. Südlich geht es dann zu Route 5, doch bevor wir uns in diese Richtung begeben, laufen wir links weiter. Am Ende liegt ein Feuerheiler.

Zurück auf Route 5 entscheiden wir uns für den mittleren Weg mit Wiesenabschnitten. Im hohen Gras finden wir Pokémon wie Fukano und Abra. Bei Letzterem müssen wir schnell sein, denn das Psycho-Pokémon verschwindet fixer als andere wilde Monster. Wir hüpfen bis zum vorletzten Vorsprung, wo schon drei Superbälle auf uns warten. Am Ende der Strecke steht ein Gebäude: die Pokémon-Pension. Dort kümmern sich Pfleger um abgegebene Taschenmonster und helfen beim Levelaufstieg. Wir können unsere Begleiter jederzeit wieder von dort abholen. Als Nächstes heben wir links im Busch drei versteckte Himmihbeeren auf. Unten links in der Ecke lesen wir noch den Äther auf. Danach wollen wir den Durchgang zur nächsten Route durchqueren, doch der Wächter macht uns klar, dass wir hier nicht durchkönnen, weshalb wir uns stattdessen nach rechts begeben. An der Wand der Unterführung liegen drei Nanabbeeren. Gerade als wir runterlaufen wollen, treffen wir schon auf unseren Rivalen Trace. Er findet einen Beleber in unserem Haar und schenkt uns gleich noch zwei Stück. Nun betreten wir die unterirdische Verbindung zur nächsten Stadt. Hier entdecken wir zuerst eine Sprühdose Schutz und etwas weiter ein Lockparfüm. Außerdem verstecken sich hier fünf Items, die zufallsgeneriert sind. Nach einer Weile gelangen wir wieder an die Oberfläche und landen auf Route 6.

Kräftemessen auf Route 6

Wie üblich warten auf der Route einige Trainer und verschiedene Pokémon tollen durchs Gras. Geduld wird hier sogar mit einem Chaneira oder einem Pantimos belohnt. Wir laufen erst einmal links oben in die Ecke, wo wir uns einen Supertrank schnappen. In der rechten Ecke versteckt sich ein Sonderbonbon. Von dort aus nehmen wir uns die Trainer vor. Den Anfang machen Gentleman Winchester und sein Evoli (Level 16). Hinter ihm liegt ein Megablocker. Wir folgen dem Weg und sehen zwei sich unterhaltende Kämpfer. Sobald wir einen von ihnen ansprechen, werden wir herausgefordert. Links steht Picknickerin Nancy mit ihrem weiblichen Nidoran (Level 15), rechts Camper Felix mit seinem Sandan (Level 15). Wir fahren fort und werden vom Matrosen Bastian angehalten, der ein Tentacha (Level 16) im Team hat. Kurz vor dem Ausgang laufen wir nach links zu einem Para-Heiler und schreiten nach unten weiter, wo zwei Trainer warten: Picknickerin Leoni mit ihrem Glumanda und Camper Raphael mit seinem Knofensa (jeweils Level 15). Nachdem wir die beiden besiegt haben, verlassen wir Route 6.

Kurz vor der Unterführung treffen wir auf unseren Rivalen Trace, der in unserem Haar einen Beleber findet. Daraufhin schenkt uns zwei weitere.

Hafenstadt Orania City

In Orania City angekommen, treffen wir die Polizistin aus Azuria City mit ihrem Schiggy gleich neben dem Eingang der Stadt. Sie möchte ihr Monsterchen an einen würdigen Trainer abgeben. Dafür müssen wir

Die Arena von Orania City ist, anders als die vorherigen Kampfhallen, nicht so leicht zu erreichen. Zuerst muss unser Begleiter die Attacke Spaltschnitt erlernen.

60 Pokémon gefangen haben. Wir schauen uns weiter in der Hafenstadt um und bemerken ein besonderes Gebäude: den Pokémon-Club. Diesen besuchen wir und reden mit dem Vorsitzenden. Er fragt uns, ob wir etwas über sein Lieblingspokémon hören wollen, und wir bejahen. Nachdem er eine Weile über sein Ponita gequatscht hat, schenkt er uns ein Pikachu-Set. Neben dem Club sitzt ein Mann auf einer Bank, der uns fragt, ob wir Mauzi oder Fukano lieber haben. Wir antworten mit Mauzi. Nun bittet er uns, fünf Fukano zu fangen. Dafür bekommen wir ein Snobilikat. Hinter ihm versteckt sich ein Item, das wir noch nicht erreichen können.

Gegenüber ist auch schon die Arena von Orania City. Diese wird allerdings von einem Strauch versperrt. Der Aufseher stellt sofort eine Forderung: Nur Trainer, die Büsche entfernen können, dürfen die Kampfhalle betreten. Er gibt uns den Hinweis, dass der Kapitän der MS Anne einem die Attacke Spaltschnitt beibringen kann. Gut, dass wir ein Bootsticket haben.

Auf der MS Anne

Wir gehen zum Schiff und am Steg wird überprüft, ob wir ein Ticket haben, außerdem wird uns bei dieser Gelegenheit ein Matrosen-Set geschenkt. Auf dem Kreuzfahrtschiff stoßen wir auf Blau, der gerade das Boot verlassen möchte. Nach einem kurzen Gespräch gibt er uns das Heilmittel Yantara-Sablé. Auch unser Rivale ist an Bord und möchte die spezielle Attacke erlernen. Bevor wir uns zum Kapitän begeben, schauen wir uns noch auf dem Schiff um. Wir treten rechts in die erste Kabine, wo sich unsere Pokémon ausruhen können. In der Kabine rechts daneben begegnen wir sogleich Gentleman Robert und seinem Fukano (Level 18). Zurück im Gang laufen wir nach unten zu den Treppen.

Im Unterdeck fordert uns in der zweiten Kabine der Matrose Leonard zu einem Kampf gegen sein Flegmon (Level 18) auf. Im dritten Zimmer duellieren wir uns mit Elektriker Igor und seinen beiden Magnetilo (jeweils Level 18). Außerdem befinden sich hier gleich zwei Items: Neben dem Bett liegt ein Hyperheiler und vor dem Stuhl ein Elixier. In der vierten Kabine kämpfen wir gegen den Matrosen Heinz

Auf dem Außendeck entspannen wir uns kurz von den vielen Kämpfen und genießen die schöne Aussicht aufs Meer. Auch Pikachu freut sich über die kurze Pause.

und seine zwei Pokémon Enton und Quapsel (jeweils Level 18). Wir nehmen den Supertrank mit und betreten die letzte Kabine, wo uns Angler Albert herausfordert. Er schickt erst sein Goldini, danach sein Seeper (jeweils Level 18) ins Spiel. Wir kehren zurück aufs Oberdeck und zum Eingang.

Von dort aus geht es links weiter. In der dritten Kabine warten gleich zwei Pokémon-Trainer: die Schönheit Alexis mit ihrem Taubsi und Pikachu (jeweils Level 17) sowie der Knirps Liam mit seinem Menki (Level 16). Wir ignorieren die Treppe nun und gehen nach unten weiter. In der Kombüse entdecken wir eine Sprühdose Superschutz in der linken Ecke und rechts neben einem Koch, der Zwiebeln schält, versteckt sich ein Minipilz. Wir verlassen die Schiffsküche und nehmen jetzt die Treppen.

Auf dem Oberdeck laufen wir nach unten und begeben uns links auf das Außendeck, wo zwei Trainer auf uns warten: der Matrose Heintje mit seinem Jurob und Machollo (jeweils Level 18) sowie Matrose Klaas mit seinem Quapsel (Level 18). Daraufhin folgt eine kurze Sequenz. Bevor wir das Deck verlassen, finden wir an einem Sonnenstuhl rechts in der Ecke drei versteckte Sananabeeren.

Geheime Technik Spaltschnitt

Wir kehren wieder nach innen aufs Oberdeck zurück, betreten rechts die zweite Kabine und nehmen es mit Egon und seinem Karpador (Level 18) auf. Im Zimmer entdecken wir noch einen Beleber. Zwei Türen weiter fordern uns gleich zwei Gentlemen heraus: Smith hat ein Ponita in seinem Team, Parker ein Sandan (jeweils Level 18). Wir gehen den Gang entlang und halten vor der Treppe. Unser Rivale Trace steht vor uns und prahlt, dass sein Pokémon Spaltschnitt schon erlernt hat. Er möchte sehen, wie stark unsere Taschenmonster sind, und zwingt uns zu einem Kräftemessen. Traces Team besteht aus Tauboga, Myrapla (jeweils Level 20) und Evoli (Level 21). Nach unserem Sieg steigen wir die Treppen hoch und begegnen dem seekranken Kapitän. Wir helfen ihm, seine Übelkeit loszuwerden, woraufhin er unserem Pikachu die Geheime Technik Spaltschnitt beibringt. Danach verlassen wir das Boot.

Für unsere Hilfe erlernt unsere Elektro-Maus vom Kapitän der MS Anne die Geheime Technik Spaltschnitt. Nun können wir Sträucher entfernen.

Trainieren auf Route 11

Zurück in Orania City wird uns kurz bestätigt, dass wir die Forderung des Aufsehers erfüllt haben. Am Steg sprechen wir das blonde Mädchen Matsurika an, die ihr Schiff verpasst hat. Wir reden ein weiteres Mal mit ihr und werden zu einem Kampf aufgefordert. In ihrem Team sind ein Pummeluff (Level 21) und ein Pantimos (Level 22). Für unseren Sieg schenkt sie uns einen Silbernen Kronkorken.

Bevor wir zur Arena gehen, verlassen wir die Stadt rechts, um unsere Pokémon erst einmal auf Route 11 zu trainieren. Gleich am Eingang steht schon der Trainercoach Dante. In seinem Team ist ein Rattfratz (Level 21) und wir erhalten von ihm fünf Pikachu-Bonbons. Oben in der Ecke fordert uns Knirps Luka mit seinem Nidorino (Level 16) heraus. Wir folgen dem Weg nach rechts und werden von Gentleman Rogers angehalten. Er präsentiert sein Vulpix (Level 18). Gleich über dem Wiesenabschnitt liegt ein Lockparfüm. Danach folgen wir dem Pfad und werden von dem Elektriker Dennis aufgehalten, der ein Voltobal (Level 18) ins Feld führt. Nach unten links gehen wir weiter und finden zwischen zwei Grasabschnitten einen Supertrank. Am Ende der Strecke messen wir uns mit dem Matrosen Dirk und seinen beiden Pokémon Quapsel und Machollo (jeweils Level 18).

Wir laufen nach rechts und entdecken zwischen zwei Wiesenstücken eine Kapsel X-Abwehr. Danach werden wir vom Matrosen Valentin gesichtet und zum Kampf aufgefordert. Er schickt sein Flegmon (Level 18) aufs Spielfeld. Im Anschluss schreiten wir die Route nach oben, wo wir gegen Rollenspieler Isidor und sein Digda (Level 26) antreten. Weiter oben warten der Elektriker Jürgen und seine beiden Begleiter Magnetilo und Voltobal (jeweils Level 18) auf uns. Wir laufen dann nach rechts und finden in der Ecke vor dem hohen Gras eine Sprühdose Sonderschutz. Wir schreiten durchs Gras auf die andere Seite zu einem Stein, wo sich ein Beleber versteckt. Von der Wiese aus unten steht die Göre Tanja mit ihrem Pummeluff und ihrem Nidorina (jeweils Level 16). Rechts ist der Durchgang zu Route 12, neben dem sich hinter einem Busch fünf Superbälle verbergen. Route 12 besuchen wir vorerst nicht, da der Weg von einem schlafenden Relaxo blockiert wird. Doch wir begeben uns trotzdem zum Durchgang, denn im ersten Stock wartet ein Assistent von Professor Eich auf uns. Wir haben 30 verschiedene Pokémon eingefangen, weshalb wir die Richter-Funktion erhalten. Damit sehen wir das angeborene Potenzial von Pokémon im jeweiligen Bericht.

Der Donnerorden

Da unser Pikachu Spaltschnitt erlernt hat, erfüllen wir die Anforderung für die Arena von Orania City. Pokémon des Typs Boden sind hier von Vorteil. Dort erwarten uns nicht nur drei Trainer und der Arenaleiter, sondern auch ein kleines Rätsel. Zum Arenaleiter gelangen wir nämlich erst, wenn wir die Strombarriere ausschalten. Zuerst kämpfen wir gegen den Matrosen Marten und sein Magnetilo (Level 22). Danach nehmen wir uns Elektro-Musiker Alfred und seine beiden Voltobal (jeweils Level 22) vor. Zu guter Letzt stellen wir uns dem Gentleman Orson, der ein Pikachu (Level 22) dabeihat. Nun können wir in Ruhe das Rätsel angehen, das schnell gelöst ist. Wir betätigen den Schalter, der sich in der mittleren Reihe in der zweiten Mülltonne befindet. Den zweiten Schalter entdecken wir gleich in der Tonne darüber. Die Barriere ist verschwunden und wir können gegen den Arenaleiter Major Bob antreten. Sein Team besteht aus einem Voltobal, einem Magnetilo (jeweils Level 25) und einem Raichu (Level 26). Nachdem wir siegreich aus dem Duell gehen, überreicht er uns zusätzlich zum Orden noch ein Autogramm sowie die TM36 Donnerblitz. Wir verlassen die Arena und treffen in der Stadt auf Misty, die uns die Digda-Höhle zeigt.

Für unseren Sieg erhalten wir von Major Bob den Donnerorden, eine Autogramm-Karte und die Technische Maschine 36 Donnerblitz.

Geheime Technik Lichtflut

Durch die Höhle gelangen wir zurück zu Route 2, dort finden wir einmal rechts um den Höhlenausgang drei Superbälle. Nach unten geht es weiter, dort hält uns ein Assistent von Professor Eich an. Er bittet uns ins Haus und bringt uns drinnen die Geheime Technik Lichtflut bei, mit der wir dunkle Räume erhellen. Draußen begegnen wir unserem Rivalen Trace, der uns vorschlägt, zusammen zum Felstunnel zu laufen. Wir haben nun zwei Optionen: Wir gehen mit oder wir bleiben und finden selbst hin. Wir wählen das Letztere, denn auf Route 2 liegen noch einige Items, die wir einsammeln wollen. Wir durchqueren unten den Durchgang und kommen in einem Bereich von Route 2 raus, den wir vorher noch nicht erreichen konnten. Dort schnappen wir uns erst einen Blattstein und etwas weiter unten einen Supertrank.

Ein Assistent von Professor Eich bringt unserem Pikachu die Geheime Technik Lichtflut bei. Nun können wir dunkle Räume hell erleuchten.

Zurück zu Vertania und Marmoria City

Außerdem kehren wir zurück zu Vertania und Marmoria City, um einige unerreichbare Items zu holen. In Vertania City entfernen wir den Strauch neben dem alten Mann, der auf der Bank sitzt und erreichen einen Bewohner neben einem kleinen Teich, der uns die TM11 Irrlicht schenkt. Wir ziehen weiter nach Marmoria City, wo wir mithilfe der Attacke Spaltschnitt endlich den Hintereingang des Museums erreichen. Dort überreicht uns ein Forscher den Altbernstein.

Route 9

Nun wollen wir aber weiter zum Felstunnel, den wir über Route 9 erreichen. Wir kehren durch die Digda-Höhle zurück zu Orania City und durchqueren die Unterführung auf Route 6 zu Route 5. Wir schreiten nach oben und gelangen rechts zu Route 9, welche von einem Strauch versperrt wird. Gleich nachdem wir den Busch entfernt haben, treten wir schon gegen die Picknickerin Amelia zusammen mit ihrem Evoli und ihrem Duflor (jeweils Level 21) an. Wir hüpfen auf die unterste Ebene und heben den Supertrank auf. Daneben steht der Wanderer Dimitri mit seinem Onix (Level 22). Wir wandern rechts über einen Übergang eine Ebene hoch und gehen nach rechts weiter. Unten vor dem Vorsprung liegen fünf Superbälle. Oben geht es zwei Ebenen höher zu einem Wiesenstück, in dem der Käfersammler Lauritz steht. In seinem Team ist ein Paras (Level 19). Unten rechts vor dem Absatz schnappen wir uns noch den Äther und hüpfen dann wieder runter, um am Anfang der Route zu landen. Danach springen wir noch einen Vorsprung runter und laufen nach rechts am ersten Übergang vorbei zu einem weiteren. Oben kämpfen wir gegen Camper Moritz und seine beiden Pokémon Sandan und Rattikarl (jeweils Level 21). Bevor wir nach oben schreiten, begeben wir uns nach links zu Knirps Chris, seinem Digda und seinem Ibitak (jeweils Level 20). Von dem Camper Moritz aus gehen wir oben weiter und finden links in einer Ecke einen Supertrank.

Nun folgen wir rechts dem Pfad. Kurz bevor wir eine Ebene tiefer springen, fordert uns noch der Schwarzgurt Harunobu mit seinem Menki (Level 23) zu einem Kampf heraus. Unten wartet noch Picknickerin Ilona mit ihrem Goldini und ihrem Tauboga (jeweils Level 21) auf uns. Nachdem wir sie besiegt haben, könnten wir auf dem Pfad rechts weiter. Doch stattdessen hüpfen wir auf einem der beiden Wege mit jeweils zwei Vorsprüngen runter, wo der Wanderer Rudolf mit seinen drei Kleinstein (alle Level 22) steht. Rechts von ihm verstecken sich fünf Sananabeeren. Wir kehren wieder zurück nach oben und gehen rechts weiter.

Ein Schuss in den Ofen

Wir landen auf Route 10 und finden rechts oben am Zaun einen Supertrank. Im Gras leben wilde Pokémon wie Krabby. Wir laufen am Zaun entlang nach unten und biegen noch hinter dem Pokémon-Center nach links ab. Dort verbirgt sich am Ende ein Super-Lockparfüm. Zurück beim Zaun gehen wir runter, wo wir einigen Team-Rocket-Rüpeln in die Quere kommen. Sie wollen sich alle gegen uns verschwören, doch eine fremde Person kommt uns zu Hilfe. Nachdem wir einen Schurken und sein Rattikarl (Level 22) besiegt haben, stellt sich heraus, dass Lorelei von den Top Vier uns zur Seite stand. Wir betreten das Pokémon-Center, um unser Team heilen zu lassen, und schreiten weiter zum Felstunnel. Draußen werden wir noch von Camper Christoph angehalten. Wir erledigen sein Evoli und sein Enton (je Level 22). Unten links in der Ecke schnappen wir uns fünf Pokébälle, die sich hinter einer Felswand verstecken. Wir kämpfen noch gegen Traineroach Julia, ihr Quaputzi (Level 25) und ihr Rasaff (Level 26). Danach begeben wir uns in den Felstunnel.

Auf Route 10 begegnen wir einigen Rüpeln von Team Rocket. Doch wir bekämpfen sie nicht alleine, denn Lorelei von den Top Vier steht uns zur Seite.

Der Felstunnel

In der Höhle leben viele verschiedene Pokémon. Mit etwas Glück fangen wir hier ein Kangama und ein Glumanda. Wir laufen nach rechts und finden eine Sprühdose Schutz. Weiter unten treffen wir auf den Pokémaniac Torben mit seinem Flegmon (Level 23). Wir folgen dem Gang zu einer Leiter, die ein Stockwerk tiefer führt. In einem größeren Höhlenabschnitt angekommen, folgen wir der Strecke, wo uns der Pokémaniac René zum Kampf herausfordert. Er führt ein Kangama (Level 23) ins Feld. An der Abzweigung holen wir uns links erst einen Beleber, bevor wir nach oben fortschreiten. Dort duellieren wir uns

Im Felstunnel warten viele verschiedene Trainer, Items und Pokémon auf uns. Hier können unsere Taschenmonster wirklich viele Erfahrungspunkte sammeln.

mit dem Schwarzgurt Tokuo und seinem Onix (Level 24). Neben ihm liegt eine Kapsel Angriff-Plus. Direkt danach folgen wir dem Weg zu einem größeren Abschnitt, wo sich rechts unten ein Supertrank versteckt. Links unten treffen wir hingegen auf Wanderer Hugo und seine drei Pokémon: Kleinstein, Onix (jeweils Level 23) und Quaputzi (Level 24). Rechts oben stoßen wir auf den Schwarzgurt Daichi, der uns mit seinem Menki und seinem Quaputzi (jeweils Level 24) angeht. Hinter ihm packen wir uns die drei Superbälle ein. Links oben klettern wir per Leiter ein Stockwerk höher.

Hier warten schon Camper Janno und sein Fukano (Level 22) auf den nächsten Trainer. Wir laufen nach unten weiter und werden von Wanderer Oliver herausgefordert. Sein Onix und sein Sandamer (jeweils Level 23) sind kein Problem für uns. Wir gehen rechts weiter und werden von dem Wanderer Roland angehalten. Er zeigt uns, was sein Machollo und sein Rihorn (jeweils Level 23) draufhaben. In der Ecke rechts unten schnappen wir uns ein Fluchtseil. Oben klettern wir mit der Leiter eine Etage tiefer.

Wir gehen ein paar Schritte nach links und begeben uns nach oben. An der Ecke biegen wir nach rechts ab, wo der Pokémaniac Klemens das Können seines Bisaknosps (Level 23) unter Beweis stellt. Unten rechts in der Ecke wartet ein Hyperheiler auf uns. Wir laufen den Weg zurück und folgen dem Pfad nach unten. Dort kämpfen wir gegen Ass-Trainer Claudia, ihr Vulpix (Level 24) und ihr Kadabra (Level 25). Wenn wir an ihr vorbeilaufen, erreichen wir eine Kreuzung. Wir entscheiden uns erst für den Gang nach unten und fordern Ass-Trainer Bernd heraus. Er schickt sein Digda (Level 24) und sein Flamara (Level 25) ins Spiel. Links neben ihm nehmen wir ein Säckchen Sternenstaub mit. Zurück an der Kreuzung laufen wir diesmal nach links, wo wir gegen den Schwarzgurt Hiro und seine beiden Machollo (jeweils Level 24) antreten. Nachdem wir ihn besiegt haben, gehen wir den Weg erst nach unten, wo wir einen Supertrank entdecken. Oben geht es zu einer Leiter, die uns in ein höheres Stockwerk befördert.

In diesem größeren Höhlenabschnitt treffen wir zwei Trainer: die Picknickerin Kerstin und ihr Nidorina (Level 22) sowie den Camper Phil und sein Nidorino (Level 22). Rechts in einer Nische liegt ein Supertrank. Links begeben wir uns zu einem weiteren großen Bereich, wo wir uns oben rechts das Säckchen Sternenstaub schnappen. Unten links werden wir noch von Picknickerin Vicki angehalten. Sie präsentiert uns ihr Mauzi und ihr Vulpix (jeweils Level 22). Bevor wir unten zum Ausgang gelangen, schnappen wir uns links noch eine Perle und gleich neben der Höhlenöffnung verbirgt sich zudem ein Beleber. Wir verlassen den Felstunnel und landen auf Route 10.

Route 10

Draußen laufen wir nach unten, wo uns der Wanderer Luzius anhält. Er zeigt uns seine zwei Pokémon Kleinstein und Georok (jeweils Level 25). Neben ihm am Vorsprung liegen drei Superbälle. Wir hüpfen runter und wandern nach rechts, wo uns der Pokémaniac Damian mit seinem Glutexo (Level 25) zu einem Kampf auffordert. Unten führt der Weg nach Lavandia. Bevor wir die Stadt betreten, gehen wir noch den Pfad nach rechts entlang und treten erst gegen Camper Heimke und seine beiden Pokémon Krabby und Sandamer (jeweils Level 24), danach gegen Picknickerin Natalie und ihre beiden Begleiter Pikachu und Tauboga (jeweils Level 24) an. Oben in der Ecke verstecken sich noch fünf Nanabbeeren. Unsere Reise geht in Lavandia weiter.

Lavandia

Im Städtchen sehen wir erst eine kurze Sequenz, in der ein Tragosso an uns vorbeiläuft und von unserem Rivalen Trace zum Pokémon-Turm verfolgt wird. Den besuchen wir aber erst, nachdem wir uns in Lavandia umgeschaut haben. Im Pokémon-Center möchte die Schönheit links ihre Alola-Digda gegen ein normales tauschen.

Nun begeben wir uns zum Pokémon-Turm, an dem Trainer ihre verstorbenen Begleiter beerdigen. Im Eingangsbereich schenkt uns eine ältere Dame links oben ein Formelles Set. Wir nehmen rechts die Treppen zum ersten Stock und stoßen dort auf Trace. Er fordert uns zu einem Kräftemessen heraus. Ihn begleiten ein Tauboga, ein Duflor (jeweils Level 27) und ein Blitza (Level 28). In welche Form er sein Evoli entwickelt, hängt davon ab, ob wir Kämpfe gegen ihn gewonnen oder verloren haben. Nachdem wir ihn besiegt haben, schreiten wir unten weiter. Dort nehmen wir links in der Ecke neben einem Grab ein Elixier mit und rechts versteckt sich eine Perle. Dann gehen wir wieder nach oben und laufen links weiter. Unten neben der Treppe wartet Trainercoach Tabea mit einem Kleinstein (Level 28) auf uns. Sie schenkt uns zu unserem Sieg fünf Pikachu-Bonbons. Wir steigen die Treppen zum zweiten Stock hinauf.

Oben begegnen wir wieder unserem Rivalen Trace und ein Gespenst fordert uns auf, diesen Ort zu verlassen. Trace lässt sich das nicht zweimal sagen und verschwindet. Daraufhin erscheint das Tragosso, das wir schon am Eingang von Lavandia gesehen haben, und verlässt den Turm ganz traurig.

Nachdem die Team-Rocket-Schurken Jessie und James in Lavandia nicht finden konnten, was sie suchen, begeben sie sich nun nach Prismania City.

Der Pokémon-Turm

Wir bleiben allerdings noch im Turm, da hier einige Exorzistinnen auf würdige Gegner warten. Wir laufen nach oben und treffen dort auf Airi und ihr Nebulak (Level 25). Rechts hinter ihr liegt ein Aufwecker und weiter rechts in der Ecke versteckt sich ein Sternstück. Wir kehren zur Treppe zurück und gehen von dort aus nach unten, wo uns Exorzistin Kotone sogleich zu einem Duell auffordert. In ihrem Team sind zwei Nebulak (jeweils Level 25). Oben mittig weiter finden wir einen Supertrank und treten gleich gegen die Exorzistin Tomiko an, ihr Nebulak (Level 25) ist aber schnell besiegt. Rechts gehen wir weiter zur nächsten Treppe ein Stockwerk höher.

Im dritten Stock heben wir links ein Fluchtseil auf und begeben uns nach oben, wo wir gegen Exorzistin Sonoko, ihr Nebulak und ihr Alpollo (jeweils Level 25) kämpfen. Rechts in der Ecke schnappen wir uns einen Hyperheiler. An Sonoko vorbei entdecken wir oben rechts in der Ecke einen versteckten Supertrank. Wir laufen von oben rechts nach unten links an den Grabsteinen entlang und nehmen noch nicht die Treppe, sondern fordern Exorzistin Hina und ihre beiden Nebulak

Ein mysteriöses Gespenst lässt uns nicht in den obersten Stock des Pokémon-Turms passieren. Kleinere Geister befördern uns wieder ins Erdgeschoss.

(jeweils Level 25) zu einem Match auf. Wir wandern den Weg oben weiter und duellieren uns mit Exorzistin Saori. Sie schickt ein Nebulak und ein Alpollo (jeweils Level 25) ins Spiel. Wir fahren fort und finden links in einer Nische die TM04 Teleport. Danach nehmen wir weiter links die Treppen zum vierten Stock.

Hier gehen wir nach oben und biegen rechts ab, wo die Exorzistin Hitoe mit ihrem Alpollo (Level 25) steht. Hinter ihr finden wir rechts in der Ecke ein Nugget. Wir laufen rechts unten weiter, dort kämpfen wir gegen Exorzistin Mikoto und ihre drei Pokémon: zwei Nebulak und ein Alpollo (alle Level 25). Nun heilen wir unsere Pokémon im Bannkreis. Rechts um die Gräber herum finden wir schon die Treppe, doch wir gehen nach unten weiter und treten erst gegen die Exorzistin Kayako, ihr Nebulak und ihr Alpollo (jeweils Level 25) sowie danach gegen Exorzistin Shizuru und ihre vier Nebulak (alle Level 25) an. Links in der Ecke neben einem Grabstein holen wir uns den Eisstein, während sich unten rechts in der Ecke eine Riesenperle verbirgt. Danach nehmen wir die Treppe zur fünften Etage.

Gleich an der Treppe stehen schon zwei Exorzistinnen: Marika, die zwei Nebulak und ein Alpollo (alle Level 25) in den Kampf schickt, und Sawako, die es mit drei Alpollo (alle Level 32) mit uns aufnimmt. Unten neben der Treppe liegt hinter Grabsteinen ein Beleber, oben kämpfen wir noch gegen Exorzistin Yaeko und ihr Alpollo (Level 25). Hinter ihr heben wir drei Superbälle auf. Oben links finden wir in der Ecke einen Hypertrank. Eine Grabstein-Reihe drunter versteckt sich eine Fläschchen AP-Plus. Wir laufen weiter runter und werden von einem großen Gespenst angehalten. Uns bleibt nichts anderes übrig, als den Turm zu verlassen.

Route 8

Nachdem wir den Turm verlassen haben, begeben wir uns nach rechts zu Route 8. Doch dort stehen die zwei Team-Rocket-Rüpel Jessie und James. Sie suchen Herrn Fuji, können ihn aber nicht finden. Dafür nehmen sie das Tragosso mit, welches vorhin traurig den Pokémon-Turm verlassen hatte, und machen sich auf den Weg zum Rocket-Gamer-Paradies in Prismania City.

Auf Route 8 kämpfen wir erst gegen die Schönheit Daniela und ihr Piepi (Level 26), bevor wir ein Stück weiter auf dem Weg auf den Rollenspieler Baldur und sein Golking (Level 35) treffen. Wir folgen dem Pfad und werden von Tüftler Dario und seinem Smogon (Level 27) herausgefordert. Links oben in der Ecke liegt eine Kapsel X-Tempo. Sobald wir diese verstaut haben, sprechen wir den Elektro-Musiker Gerrit an, der sich mit einem Blitza (Level 27) mit uns misst. Neben einem Strauch duellieren wir uns mit dem Rollenspieler Balthasar und seinem Rihorn (Level 35). Wir zerschneiden das Gebüsch und landen in einer Wiese. Dort steht Ass-Trainer Karen mit ihrem Kadabra (Level 28) und ihrem Maschock (Level 29). Am unteren Wiesenabschnitt finden wir daraufhin einen Feuerstein und mit viel Geduld und Glück taucht hier auch ein Arkani auf. Wir kehren zum Pfad zurück und begegnen zwei Gören: Hannah mit ihren drei Mauzi (alle Level 25) und Leila mit ihrem Pikachu (Level 25). Oben in der Ecke treten wir gegen Tüftler Otto und sein Magnetilo (Level 27) an. Als Nächstes kommen wir oben rechts zu einem Vorsprung, an dem wir runterhüpfen und uns den Riesenpilz holen. Wir springen noch einmal runter und landen bei Elektro-Musiker Gerrit von vorhin. Wir folgen der Strecke zu einem Durchgang. Hier lässt uns der Wächter nicht weiter, weshalb wir die Unterführung verwenden.

Unten finden wir erst eine Kapsel X-Treffer und weiter vorne eine Kapsel X-Abwehr. Außerdem verstecken sich hier, wie auch schon in der anderen Unterführung, einige zufallsgenerierte Items. Wir verlassen die unterirdische Verbindung und kommen auf Route 7 an. Hier treten wir rechts gegen Ass-Trainer Olivia, ihr Raichu, ihr Jurob (jeweils Level 28) und ihr Digdri (Level 29) an. Hinter ihr finden wir ein Elixier. Wir gehen nach oben weiter, wo wir Trainercoach David herausfordern, der ein Porenta (Level 29) und ein Knuddeluff (Level 30) im Team hat. Für unseren Sieg erhalten wir die TM12 Fassade, danach geht es links weiter nach Prismania City.

Prismania City

Gleich am Eingang gehen wir oben den Weg entlang, der am Pokémon-Center vorbeiführt, bis wir an einer Abzweigung ankommen. Erst schreiten wir nach rechts und finden am Ende des Pfads ein Nugget. Wir kehren zurück und laufen diesmal links weiter, wo wir am Ende ein Sonderbonbon auflesen. Beim Zurücklaufen bemerken wir nun einen weiteren Weg nach unten, der zu einem Hintereingang führt. Auf dem Dach finden wir einen Raum, in dem wir die TM44 Knuddler erhalten. Jetzt kehren wir zurück zum Center, drinnen lernt unser Pikachu von dem Mann mit einer Peitsche und einem Lolli in der Hand die Attacke Schwebesturz.

Im Pokémon-Center in Prismania City möchte ein Dompteur unserem elektrischen Begleiter die Flug-Attacke Schwebesturz beibringen.

Neben den üblichen Gebäuden finden wir in dieser Stadt ein großes Einkaufszentrum und viele Apartment-Komplexe. Außerdem befindet sich hier das Rocket-Gamer-Paradies. Wir folgen der Straße und stoßen auf Arenaleiter Rocko, der uns einen Marmoria-Kräcker und eine Tasse Tee schenkt. Wir betreten den Apartment-Komplex und finden in der zweiten Etage eine Flasche Tafelwasser am Wasserspender. Wir laufen hoch aufs Dach, wo wir drei Energiebonbons einsacken, und verlassen das Gebäude.

Im Einkaufszentrum gibt es einiges zu holen. Im zweiten Stock schenkt uns der Kassierer die TM03 Rechte Hand und auf dem Dach überreicht uns das kleine Mädchen neben den Getränkeautomaten die TM06 Lichtschild, nachdem wir ihr ein Getränk ausgeben. Danach verlassen wir das Einkaufszentrum. Wir gehen als Nächstes die Straße nach unten, an einem kleinen Teich vorbei. Auf einem Stück Land steht ein alter Herr, den wir später erst besuchen können. Daneben ist das Rocket-Gamer-Paradies, welches wir noch nicht betreten. Stattdessen schreiten wir nach unten weiter, biegen rechts ab und zerschneiden den Strauch, um so zur Arena zu kommen.

Der Farborden

Die Arenaleiterin von Prismania City spezialisiert sich auf Pflanzen-Pokémon, weshalb Tierchen der Typen Feuer, Flug oder Eis von Vorteil sind. Innen finden wir ein Labyrinth. Wir folgen dem Weg nach oben

Die ruhige Arenaleiterin Erika überreicht uns den Farborden für unseren Sieg gegen ihre Pflanzen- und Gift-Pokémon. Pokémon bis Level 30 gehorchen uns nun.

und werden um die Ecke von der Göre Helen mit ihrem Myrapla (Level 28) herausgefordert. Wir fahren fort und landen bei einer Abzweigung, wo zwei Sträucher die Wege nach unten und oben versperren. Wir zerschneiden den oberen Strauch und biegen rechts ab, wo am Ende des Wegs die Schönheit Loretta mit ihrem Owei (Level 29) steht. Wir kehren zurück und wandern links weiter. Bevor wir die nächste Kreuzung erreichen, nehmen wir es noch mit Picknickerin Tina und ihrem Duflor (Level 29) auf. Danach kämpfen wir gegen Schönheit Roberta, ihr Myrapla und ihr Ultrigaria (jeweils Level 29). Wir stehen wieder zwischen zwei Büschen und zerschneiden den linken. Bevor wir nach unten weiterlaufen, fordert uns die Schönheit Ramona mit ihrem Duflor (Level 29) heraus. Danach folgen wir dem Gang, wo wir uns mit Ass-Trainer Yvonne duellieren. Sie hat ein Ultrigaria (Level 31) und ein Tangela (Level 32) in ihrem Team. Am Ende des Wegs landen wir in einem größeren Bereich, wo wir uns wieder entscheiden müssen. Doch zuvor kämpfen wir gegen die Göre Bea und ihre drei Knofensa (alle Level 28). Danach zerschneiden wir den rechten Strauch und gehen den Gang entlang zur Arenaleiterin Erika. Sie setzt auf ein Tangela, ein Ultrigaria (jeweils Level 33) und ein Giflor (Level 34). Für unseren Sieg erhalten wir den Farborden, dank dem uns alle Pokémon bis Level 50 gehorchen. Außerdem schenkt sie uns noch die TM53 Megasauger.

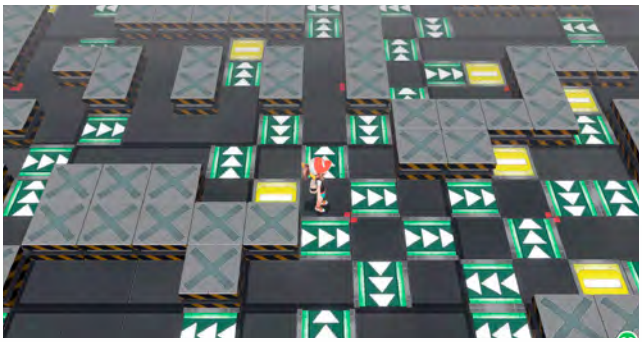
Rocket-Gamer-Paradies

Von der Arena begeben wir uns gleich zum Spieleparadies. Dort sitzen die Team-Rocket-Schurken Jessie und James an einer Maschine und reden darüber, wie man in das Rocket-Versteck hineinkommt. Ein Schalter versteckt sich hinter dem Poster, auf dem eine Rakete zu sehen ist. Bevor wir uns aber den Schalter vornehmen, finden wir einige versteckte Items, die zufallsgeneriert sind. Die Suche nach dem Poster dauert nicht lange, da ein Team-Rocket-Rüpel auftaucht. Wir bekämpfen ihn und sein Rattikarl (Level 29). Danach drücken wir den Schalter und offenbaren links neben dem Tresen eine Treppe nach unten.

Ein sehr unauffälliger Team-Rocket-Rüpel bewacht dieses Poster im Rocket-Gamer-Paradies. Für unsere Neugier fordert der Schurke uns zu einem Duell auf.

Im Rocket-Versteck

Von der Treppe aus gehen wir unten links lang, wo uns schon der erste Team-Rocket-Rüpel mit seinem Golbat (Level 29) zum Kampf herausfordert. Unten in der linken Ecke finden wir fünf Hyperbälle. Danach kehren wir zur Treppe zurück und schreiten rechts in den Gang, wo wir den nächsten Rüpel und seine drei Pokémon treffen: Zwei Rattfratz und ein Smogon (jeweils Level 29). Unten im Raum liegen unter dem linken Tisch drei Stärkebonbons. Zum Aufzug kommen wir noch nicht, da der Weg von einer Tür versperrt wird. Wir kehren zurück zu unserem Anfangspunkt und laufen nach unten, wo uns eine Spionin ein Rocket-Set schenkt. Oben rechts nehmen wir die Treppen ins zweite Untergeschoss.



Im Rocket-Versteck finden wir gleich zwei Fließband-Rätsel. Wenn wir den richtigen Weg nehmen, gelangen wir an neue Orte im Hauptquartier.

Fließband-Rätsel

Hier hält uns ein Team-Rocket-Schurke auf und schickt sein Hypno (Level 29) vor. Weiter links finden wir ein Fließband-Rätsel. Wir steigen auf das obere Band und werden auf eine gelbe Plattform befördert. Dort steigen wir auf den Pfeil, der nach oben zeigt und landen wieder auf einem gelben Boden. Wir laufen rechts den Gang entlang und finden ein Nugget. Nun kehren wir zurück und gehen nach unten, wo wir einen Aufwecker einstecken. Rechts finden wir zwei Fließbänder, beide mit Pfeilen, die nach rechts zeigen. Wir steigen auf das obere und landen zwischen zwei sich nach oben bewegenden Plattformen. Mithilfe des linken Bandes erreichen wir links um die Ecke die TM05 Erholung. Weiter unten stehen wir wieder an den Fließbändern mit den Pfeilen nach rechts. Wir schreiten nach rechts und nehmen diesmal das Fließband nach unten. Von der gelben Plattform aus steigen wir links auf ein weiteres Band und landen wieder auf einer stillstehenden Platte. Gleich links treten wir auf das Fließband. Nun geht es um die Ecke zu zwei nach links fahrenden Fließbändern. Dort stellen wir uns auf das obere. Danach finden wir rechts unten noch ein Rollband, das uns in einen neuen Bereich des zweiten Stockes befördert. Hier ist ein Aufzug, den wir ohne Aufzugsschlüssel nicht verwenden können. Links daneben führt eine Treppe in die erste Etage.

Dort angekommen, warten schon zwei Rüpel auf uns. Einer steht oben rechts neben den Tischen und hat ein Rettan und ein Arbok (jeweils Level 29) in seinem Team. Gleich neben ihm liegen fünf Superbälle, zwischen den Tischen verbirgt sich zudem ein Hyperheiler. Oben rechts in der Ecke schnappen wir uns noch einen Hypertrank und nehmen es dann links unten in der Ecke mit dem anderen Rüpel auf, der sein Voltobal (Level 29) vorschickt. Wir nehmen die Treppen zurück ins zweite Stockwerk, wo wir uns gleich links von der Treppe auf das Band stellen, und stehen danach wieder am Anfang des Fließband-Rätsels. Nun laufen wir einen Stock runter.

Das zweite Rätsel

Im dritten Untergeschoss finden wir ein kleineres Plattform-Rätsel. Bevor wir links versuchen, dieses zu lösen, gehen wir nach unten und stellen uns einem Team-Rocket-Rüpel und seinem Golbat (Level 29). In dem kleinen Raum unten finden wir links neben der Pokéball-Maschine die TM20 Finsteraura. Außerdem versteckt sich unten an dem Gerät eine Kapsel Megablock. Nun begeben wir uns nach oben links. In der Ecke finden wir einen Beleber und stellen uns auf die linke Plattform. Um die Ecke nehmen wir dann das Fließband nach rechts und wandern im Anschluss von der gelben Platte aus nach links unten, wo wir um die Ecke eine Kapsel X-Turbo einsacken. Wir schreiten von dem Item aus nach unten und steigen auf die obere Plattform nach rechts. Wir stehen nun in einem neuen Bereich, doch bevor wir die Treppen runterlaufen, latschen wir auf das Fließband nach oben und holen uns rechts oben in der Nische ein Sonderbonbon. Von hier aus nehmen wir die Platte mit dem Pfeil nach oben und stehen wieder am Anfang des Rätsels. Wir nehmen denselben Weg wie vorhin auch und landen wieder im unteren Bereich. Hier finden

wir wieder einen Aufzug, den wir ignorieren, und nehmen die Treppen ins vierte Untergeschoss.

Der Aufzugsschlüssel

Links finden wir neben den Tischen einen Hypertrank und unten in der Ecke ein Fläschchen AP-Plus. Wir begeben uns nach oben und stoßen auf einen Rüpel mit einem Sleima (Level 29). Der Team-Rocket-Schurke möchte uns den Aufzugsschlüssel nicht überreichen, sondern wirft ihn oben auf ein Gitter, das wir nicht erreichen, und verschwindet. Folglich müssen wir einen Weg dorthin ausfindig machen. Wir betrachten oben an der Wand den Lüftungsschacht. Um hochzukommen, schieben wir den blauen Stuhl gleich links an die Öffnung und unser Begleiter-Pikachu springt rein. Ab hier steuern wir unseren kleinen Partner. Links laufen wir zu einem Gitter, welches wir öffnen, und schreiten auf dem Gitter weiter, bis wir an Rohren ankommen. Nach einer kurzen Sequenz gelangen wir zum Aufzugsschlüssel, schnappen uns das Item und hüpfen runter. Endlich können wir ein Stockwerk höher und den Aufzug verwenden.

Dank unseres elektrischen Begleiters erhalten wir den Aufzugsschlüssel, den der Team-Rocket-Bösewicht nach seiner Niederlage auf das Gitter geworfen hat.

Der Rocket-Boss

Wir fahren ins vierte Untergeschoss und landen in einem Gang. Wir gehen erst links weiter, denn dort liegt ein Elixier. Dann folgen wir dem Weg und begegnen mal wieder den Team-Rocket-Schurken Jessie und James, die uns mal wieder zu einem Kampf herausfordern. In ihren Teams sind jeweils ein Arbok und ein Smogmog (jeweils Level 32). Nach unserem Sieg dürfen wir in das Büro, wo sich Atlas und der Boss unterhalten. Wir unterbrechen sie, weshalb es der Rocket-Vorstand Atlas mit uns aufnimmt. Sein Smogmog und sein Golbat (jeweils Level 33) sind schnell besiegt. Daraufhin stellt sich der Rocket-Boss Giovanni vor und möchte uns Manieren beibringen. Doch haben sein Snobilikat und sein Rihorn (jeweils Level 35) keine Chance gegen uns. Für unseren Sieg erhalten wir die Silph Scope, mit der wir die wahre Gestalt aller Gespenster erkennen. Außerdem befreien wir das entführte Tragosso und verlassen danach das Versteck.

Zum ersten Mal stehen wir vor dem Rocket-Boss Giovanni und fordern ihn zu einem Kampf auf. Er zweifelt an uns, doch das war ein Fehler, denn wir besiegen ihn.

Zurück nach Lavandia

Draußen vor dem Rocket-Gamer-Paradies steht ein Elektro-Musiker mit seiner neuen Erfindung. Wir sprechen ihn an und unser Pikachu lernt Himmelsritt. Die Tasse Tee, die uns Rocko beim ersten Besuch von Prismania City gegeben hat, schenken wir dem Wächter im Durchgang auf Route 7 und dürfen endlich vorbei. Ohne uns umzuschauen, durchqueren wir Saffronia City und gelangen über Route 8 nach Lavandia. Vor dem Pokémon-Turm sehen wir, wie sich unser Rivale Trace mit einem Mädchen über das Tragosso unterhält. Danach reden wir mit ihm und gehen zusammen in den Turm. Im ersten Stockwerk benutzen wir in einer Sequenz unser Silph Scope. Es stellt sich heraus, dass die Gespenster lediglich die beiden Geist-Pokémon Nebulak und Alpollo sind. Ab jetzt finden wir also wilde Pokémon im Turm. Im fünften Stock enthüllt sich das große Gespenst als Knogga, Tragossos Mutter. Nun da sich die beiden ein letztes Mal gesehen haben, verschwindet der Geist und kann in Frieden ruhen. Trace kümmert sich nun um das kleine Tierchen und wir begeben uns nach unten. In der Ecke links unten finden wir ein Sonderbonbon. Danach nehmen wir die Treppen zur sechsten Etage.

Dort finden wir den alten Herrn Fuji. Er wird allerdings von den Schurken Jessie und James belästigt. Wir schreiten ein und fordern sie zu einem Duell gegen deren Arbok und Smogmog (jeweils Level 34) heraus. Nach unserem Sieg verschwinden die Rüpel nach Saffronia City. Es stellt sich heraus, dass Herr Fuji nichts von unserem Kampf mitbekommen hat. Er lädt uns zu sich nach Hause ein, wo er uns die Pokéflöte schenkt. Damit wecken wir schlafende Pokémon wie Relaxo auf Route 12 ohne Probleme auf.

Mithilfe des Silph Scopes erkennen wir den Geist eines Knogga, Tragossos Mutter. Nachdem sie sich ein letztes Mal begegnet sind, kann der Geist in Frieden ruhen.

Silph Company

Über den Durchgang in Route 8 gelangen wir nach Saffronia City. Dort schauen wir uns nicht lange um, sondern begeben uns gleich zur Silph Company. Das riesige Gebäude wird von einem Team-Rocket-Rüpel überwacht und wir sehen, wie die Widersacher Jessie und James nicht reingelassen werden. Nach einer kurzen Sequenz schaffen sie es doch hinein und wir folgen ihnen. Im Erdgeschoss finden wir gleich am Brunnen eine Kapsel X-Spezial. Wir gehen nach oben zum Empfang, wo uns die Dame warnt, dass die Silph Company von Team Rocket belagert wurde. Kurz daraufhin erscheint Pokémon-Trainer Blau und erklärt, dass wir, Trace und Blau zusammen die Unruhestifter erledigen. Bevor wir uns Team Rocket vornehmen dürfen, müssen wir Blau zeigen, was wir draufhaben. Begleitet wird er von seinem Kokowei (Level 38) und seinem Glurak (Level 40).

Die Schlüsselkarte

Nach unserem Sieg begeben wir uns ins vierte Stockwerk. Neben den Treppen steht der Jongleur Bobby mit seinem Hypno, seinem Alpollo

und seinem Kadabra (alle Level 34). Wir gehen rechts weiter und treffen auf Rocket-Vorstand Atlas und einen Team-Rocket-Rüpel. Bevor wir sie erledigen, kommt uns unser Rivale Trace zu Hilfe. Der Vorsitzende hat in seinem Team ein Lektrobal, ein Smogmog und ein Golbat (alle Level 37), der Rüpel ein Sleimok und ein Rattikarl (jeweils Level 34). Nach unserem Sieg verschwinden die beiden Schurken und verlieren eine Schlüsselkarte, mit der wir in jeden Raum der Silph Company gelangen.

Silph Company – 1.OG

Ohne unseren Rivalen gehen wir runter zum ersten Stock. Links schreiten wir weiter und finden am Ende des Gangs ein Portal, von denen es einige im Gebäude gibt. Wir erwähnen in dieser Lösung allerdings nur die wichtigsten. Diese Teleport-Stelle ignorieren wir und gehen rechts unten in einen Pausenraum, wo wir gleich gegen einen Rüpel antreten, der sein Rattikarl (Level 33) vorschickt. An ihm vorbei treffen wir gleich den nächsten Schurken und seine drei Smogon (alle Level 33). Unten links finden wir einen Wasserspender und nehmen uns eine Flasche Trinkwasser mit. Wir gehen links zu den beiden verschlossenen Türen und heben den Supertrank auf. Danach entriegeln wir zuerst das obere Tor und reden mit der Frau, die uns die TM42 Finale schenkt. Danach öffnen wir unten das Schloss und werden von Forscher Josef und seinem Smogmog (Level 35) herausgefordert. Wir begeben uns nun rechts in den kleineren Raum und treten gegen Forscher Herbert und sein Elektek (Level 35) an. Unten links am Tisch schnappen wir uns noch eine Kapsel X-Angriff. Wir kehren zurück zu den Treppen und laufen in die zweite Etage.

In den großen Konferenzräumen verstecken sich manche Mitarbeiter der Silph Company, damit Team Rocket sich nicht mit ihnen anlegt und kämpft.

Silph Company – 2.OG

Oben links in der Ecke stehen drei Topfpflanzen, in denen sich drei Silberne Himmihbeeren verstecken. Nachdem wir sie eingepackt haben, kehren wir zurück und biegen nach unten zu zwei Türen ab. Bevor wir diese öffnen, schreiten wir nach unten und treffen auf einen Rüpel und sein Alpollo (Level 33). Danach entriegeln wir das rechte Schloss und finden unten rechts in der Ecke eine Kapsel Spezial-Verteidigung. Als Nächstes nehmen wir uns die andere Tür vor und stoßen auf Forscher Aaron, sein Sleima und sein Magmar (jeweils Level 35) und schnappen uns noch ein Top-Lockparfüm hinter ihm. Das Portal unten links benutzen wir zunächst nicht, da es uns in einen Raum im sechsten Obergeschoss befördert, den wir selbst mit der Schlüsselkarte nicht öffnen können. Wir gehen also stattdessen nach links. Dort finden wir ein weiteres verschlossenes Tor, hinter dem sich nichts Besonderes befindet. Danach nehmen wir die Treppen zum dritten Stockwerk.

Silph Company – 3.OG

Wir laufen nach unten in ein Büro und werden von einem Rüpel angehalten. Er hat ein Smogon und ein Lektrobal (jeweils Level 33) in seinem Team. Unten neben den Tischen liegt eine Kapsel Angriffplus. Wir gehen anschließend aus dem Büro und folgen dem Gang, in dem noch ein Rüpel mit seinem Rattfratz und seinem Sleima (jeweils Level 33) steht. Wir gehen nach oben zum Wasserspender und nehmen uns eine Flasche Tafelwasser mit. Danach entriegeln wir die Tür und stoßen auf Forscher Dieter, seine beiden Voltobal und sein Lektrobal (alle Level 35). Wir kehren zum Gang zurück und schließen die letzte Tür auf. In diesem Lager finden wir gleich von links nach rechts einen Hyperheiler, ein Fluchtseil und ein Sternstück. Hinten in den Ecken nehmen wir links fünf Superbälle und rechts einen Beleber mit. Nun begeben wir uns ins vierte Obergeschoss.

In diesem Lager finden wir einige nützliche Items, die uns bei den vielen Kämpfen gegen die Team-Rocket-Schurken hilfreich sein werden. Ein Hoch auf Tränke!

Silph Company – 4.OG

Unten befindet sich ein Konferenzraum, den wir durchqueren, um links den verschlossenen Serverraum zu erreichen und eine Kapsel Megablock abzustauben. Wir laufen zurück zum Gang und folgen ihm. Zwischen den zwei noch verriegelten Zimmern treffen wir auf einen Schurken, sein Rettan und sein Hypno (jeweils Level 33). Wir folgen dem Gang und landen bei einem Nugget. Danach kämpfen wir gegen einen weiblichen Rüpel, ihr Zubat und ihr Arbok (jeweils Level 33). Wir kehren zurück zu den beiden Türen und öffnen erst die untere. Dort finden wir vor dem rechten Regal die TM54 Lichtkanone und im linken Regal fünf Pokébälle. Nun entriegeln wir das Tor oben, holen uns links neben den Tischen einen Top-Äther und nehmen daraufhin die Treppen in den fünften Stock.

Im vierten Stock heben wir die Schlüsselkarte auf, nachdem sie Rocket-Vorsitz Atlas nach unserem Kampf hat fallen lassen. Nun können wir alle Türen öffnen.

Silph Company – 5.OG

Wir laufen unten in den Konferenzraum, wo wir links in der Ecke eine Kapsel X-Spezial entdecken. Unten hinter der offenen Tür werden wir von einem Rüpel angehalten. In seinem Team sind ein Rattikarl und ein Golbat (jeweils Level 33). Links um die Ecke heben wir zwischen zwei Topfpflanzen einen Supertrank auf. Bevor wir die Tür gleich gegenüber öffnen, treten wir gegen die zwei Magnetilo und das Magmar (alle Level 35) von Forscher Finn an. Im Lager finden wir vorne

bei den Kisten einen Top-Schutz und hinten einen Hypertrank. In der Küche oben nehmen wir uns am Wasserspender eine Flasche Tafelwasser mit. An den Treppen gehen wir rechts den Gang entlang und sammeln erst ein Fläschchen AP-Plus ein, weiter unten bei der Pflanze dann drei Silberne Sananabeeren. Nun begeben wir uns in den sechsten Stock.

Nachdem wir dem Forscher gezeigt haben, wo es langgeht, schnappen wir uns geschwind den Supertrank, der an der Wand hinter zwei Topfpflanzen liegt.

Silph Company – 6.OG

Gleich an den Treppen ist eine verriegelte Tür, die wir öffnen. Ein Team-Rocket-Schurke fordert uns mit seinen drei Voltobal (alle Level 33) heraus. Zwischen den Stühlen am rechten unteren Tisch verbirgt sich die TM34 Drachenpuls. Das Zimmer drunter ist ebenfalls abgesperrt, wir öffnen es also und schnappen uns drei Gripsbonbons rechts unten in der Ecke neben dem Sofa. Wir gehen raus in den Gang, wo uns weiter links am Empfangstisch ein Rüpel zum Kampf auffordert. Er versucht sein Glück mit einem Zubat und einem Golbat (jeweils Level 33). Gegenüber dem Empfang ist noch eine verschlossene Tür, die in ein Wartezimmer führt. Gleich rechts sitzt ein Mann, der uns ein Lapras schenkt. Wir verlassen das Zimmer und folgen dem Gang runter bis zur letzten Zimmerpflanze mit drei Silbernen Himmihbeeren. Wir begegnen am Ende dem Forscher Jonas, seinem Smogon und seinem Magneton (jeweils Level 35). An der Wand schnappen wir uns ein Fläschchen AP-Plus und begeben uns ins siebte Stockwerk.

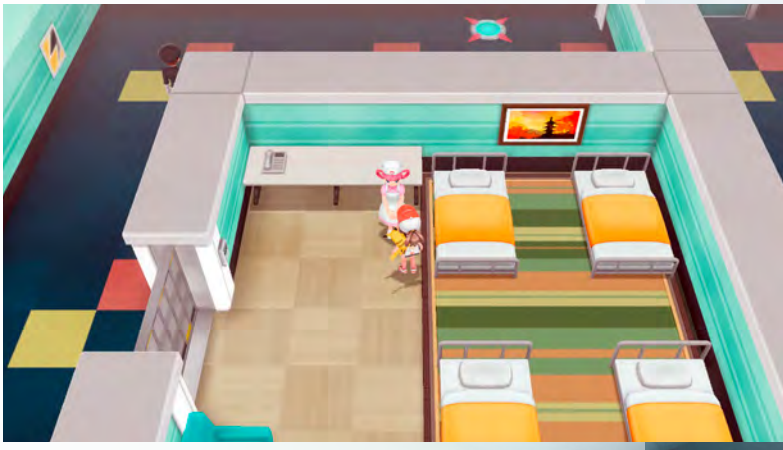
Einige Mitarbeiter stecken im zehnstöckigen Gebäude mit Team Rocket fest. Manche verbergen sich, andere warten und hoffen auf das Beste.

Silph Company – 7.OG

Gleich neben den Treppen steht ein Team-Rocket-Rüpel mit seinem Sleima und seinem Smogon (jeweils Level 33). Wir folgen dem Flur und entscheiden uns, nach rechts zu gehen. An der Pflanze in der Ecke finden wir drei Silberne Himmihbeeren. Durch die Tür oben kommen wir zu einem Pausenraum, in dem wir oben zwischen Regal und Gewächs eine Kapsel X-Angriff aufklauben. Danach schreiten wir im Flur nach links und betreten oben einen Raum, wo ein Schurke auf uns wartet. Er hat ein Nebulak und ein Smogon (jeweils Level 33) dabei. Links öffnen wir die verschlossene Tür und kämpfen gegen Forscher Patrick, sein Lektrobal und sein Porygon (jeweils Level 35). Zuletzt nehmen wir uns oben links in der Ecke einen Beleber und marschieren weiter ins achte Stockwerk.

Silph Company – 8.OG

Im Flur schreiten wir erst nach rechts unten. Dort laufen wir in einen Lagerraum, wo uns Forscher Linus zu einem Duell herausfordert, der sein Smogmog, sein Lektrobal und sein Elektek ins Spiel (alle Level 35) schickt. Neben ihm liegen drei Hyperbälle, im Regal links an der Wand schnappen wir uns gleich danach drei Superbälle und unten in der Ecke drei Pokébälle. Wir kehren zurück in den Flur und fahren links fort. Dort treffen wir neben einer verschlossenen Tür einen Team-Rocket-Schurken und sein Snobilikat (Level 33). Wir betreten das Zimmer, wo wir von einer Spionin unser Team heilen lassen. Unten zwischen den Betten finden wir einen Beleber, zwischen den Betten oben in der Ecke verbirgt sich ein Elixier. Links ist ein abgesperrtes Tor, hinter dem ein Rüpel mit seinem Smogon und seinem Alpollo (jeweils Level 35) auf eine Abreibung wartet. Am Ende des Ganges finden wir ein Portal, das wir nicht verwenden, stattdessen begeben wir uns in den neunten Stock.



Im achten Stock legen wir eine kurze Pause ein und lassen unser Team von der Spionin heilen. Dafür versprechen wir, keinem was von ihr zu erzählen.

Silph Company – 9.OG

Gleich gegenüber gehen wir in den Raum, wo wir gegen den Forscher Ronald, sein Voltobal und sein Rattikarl (jeweils Level 33) antreten. In der linken Ecke an einer Kiste versteckt sich eine Kapsel X-Treffer. Im Flur finden wir zwischen zwei Sofas einen Hyperheiler. Unten im Lagerraum steht ein Schurke mit seinem Sleima und seinem Sleimok (jeweils Level 35). Danach schnappen wir uns rechts einen Top-Beleber, unten ein Sonderbonbon und links die TM37 Flammenwurf. Hier gibt es nichts mehr zu tun, weshalb wir im zehnten Stock weitermachen.

Silph Company – 10.OG

Neben den Treppen steht ein Team-Rocket-Handlanger, dessen Traumato, Zubat und Golbat (alle Level 33) kein Problem für uns darstellen. Unten rechts in der Ecke nehmen wir uns ein Top-Elixier mit. Nun heißt es, in das Büro zu kommen, dass wir links sehen. Dafür verwenden wir die Portale.

Das Büro des Präsidenten

Wir nehmen den Aufzug ins zweite Stockwerk. Dort verwenden wir links im Raum unten in der Ecke das Portal und landen in einem sonst unerreichbaren Raum. Unser Rivale Trace wartet schon auf uns, doch unser Wiedersehen wird von Rocket-Vorstand Atlas unterbrochen. Trace nimmt ihn sich vor und wir stellen uns auf das Portal unten rechts in der Ecke. Nun stehen wir in der zehnten Etage. Wir laufen den Gang runter, wo uns Jessie und James aufhalten wollen. Sie kämpfen mit einem Arbok und einem Smogmog (jeweils Level 36). Nachdem

wir sie besiegt haben, öffnen wir die Tür des Büros. Innen versucht Rocket-Boss Giovanni den Präsidenten zu bestechen. Der Anführer möchte nicht, dass wir ihm in die Quere kommen, und fordert uns mit seinem Snobilikat, seinem Rihorn und seiner Nidoqueen (alle Level 39) zu einem Kampf auf. Als Dank für seine Rettung schenkt uns der Präsident der Silph Company einen Meisterball und wir verlassen das Firmengebäude.

Saffronia City

Nun, da wir die Stadt von Team Rocket befreit haben, schauen wir uns endlich um. Von der Company aus gehen wir eine Straße runter, wo wir vor dem Pokémon-Center einen Angestellten der Firma treffen, der uns ein Porygon schenkt. Im Pokémon-Center möchte eine Ass-Trainerin ihr Alola-Raichu gegen ein normales tauschen.

Rechts die Straße weiter im letzten Haus erhalten wir von einem alten Mann die TM40 Psychokinese. Wir laufen die Gasse hoch und treffen vor der Arena eine Polizistin, die uns ein Polizisten-Set überreicht. Als Nächstes nehmen wir uns noch nicht die Kampfhalle vor, sondern holen uns die Kapsel X-Spezial-Verteidigung neben dem Eingang.

Links neben dem Durchgang betreten wir das erste Haus, in dem die Nachahmerin lebt. Im ersten Stock in ihrem Zimmer finden wir am Fuß ihres Bettes einen Mondstein. Ihr Lieblingspokémon ist Piepi, welches wir ihr zeigen. Dafür schenkt sie uns die TM08 Delegator.

Nachdem wir die Silph Company von Team Rocket befreit haben, wartet einer der Mitarbeiter draußen vor dem Pokémon-Center. Er schenkt uns ein Porygon.

Im Dojo

Neben der Arena finden wir ein Kampfdojo, wo wir uns erst mit vier Schwarzgurten messen. Als Erstes treten wir gegen Shigeru und sein Rasaff (Level 31) an. Danach kämpfen wir gegen Tatsuma und sein Geowaz (Level 31). Satoru zeigt uns, was sein Quaputzi (Level 31) draufhat und zu guter Letzt duellieren wir uns mit Noboru und seinem Maschock (Level 31). Karate-Meister Junichi ist beeindruckt und möchte unser Können noch ein letztes Mal gegen sein Quappo (Level 34) auf die Probe stellen. Für unseren Sieg dürfen wir uns zwischen den beiden Kampf-Pokémon Kicklee und Nockchan entscheiden.

Der Sumpforden

Wir verlassen das Dojo und betreten die Arena von Saffronia City. Der Aufseher stellt die Bedingung, ihm ein Pokémon zu zeigen, das mindestens auf Level 45 ist. Die Arena spezialisiert sich auf Psycho-Pokémon, wogegen die Typen Geist, Käfer und Unlicht sehr effektiv sind. Anders als in anderen Hallen kommen wir nur durch ein Portal zur Arenaleiterin Sabrina. Wir steigen auf das erste und gelangen auf eine andere Plattform. Wir nehmen gleich links unten das nächste Portal und treffen im nächsten Bereich auf den Seher Alex, sein Lahmus und sein Kadabra (jeweils Level 41). Oben rechts teleportieren wir uns zu einer leeren Ebene. Oben links stellen wir uns auf das Portal und landen bei Exorzistin Kirie, die es mit zwei Alpollo (jeweils Level 40) gegen uns versucht. Wir begeben uns nach rechts unten und kommen bei Ass-Trainerin Amanda und ihrem Rossana (Level 42) raus. Unten rechts laufen wir weiter und werden zu einer leeren Plattform transportiert. Oben rechts bringt uns das Portal zur Exorzistin Imari und ihren drei Alpollo (alle Level 40). Wir gehen rechts unten weiter und werden zum Ass-Trainer Maximilian teleportiert, der in seinem Team zwei Kadabra (jeweils Level 41 und 42) hat. Das obere rechte Portal führt zu Seher Kilian mit seinem Hypno (Level 41). Oben rechts gelangen wir endlich zur Arenaleiterin Sabrina, die wir flugs herausfordern. Sie schickt ihr Pantimos, ihr Lahmus, ihr Rossana (alle Level 43) und ihr Simsala (Level 44) in den Kampf. Für unseren Sieg erhalten wir den Sumpforden, dank dem uns von nun an alle Pokémon bis Level 60 gehorchen. Außerdem schenkt uns Sabrina die TM33 Gedankengut.

Sabrinas Psycho-Pokémon können unserem Team nichts anhaben, weshalb wir uns den Sumpforden redlich verdient haben. Nun gehorchen uns Pokémon bis Level 60.

Route 12

Nach unserem Sieg begeben wir uns über Lavandia zu Route 12, denn wir können endlich das schlafende Relaxo aufwecken. Im Durchgang zur Route erhalten wir im ersten Stock die TM50 Ruheort von dem kleinen Mädchen links in der Ecke. Auf der anderen Seite angekommen, treffen wir auf dem Steg rechts schon den ersten Trainer: den Angler Arthur und sein Sterndu (Level 27). Wir folgen dem Weg und stoßen auf Angler Florens und sein Quaputzi (Level 27). Nun laufen wir den Steg erst nach oben, um dort ein Lockparfüm aufzuheben. Wir kehren nach unten zurück, biegen nach rechts ab und folgen dem Pfad weiter runter. Dort wartet schon Angler Hans mit seinem Karpador, seinem Golking und seinem Quapsel (alle Level 27). Rechts finden wir auf dem Weg eine Sprühdose Schutz. Etwas weiter begegnen wir dem Angler Alois. Er hat ein Garados und ein Karpador (jeweils Level 27). Daraufhin treten wir einige Schritte weiter gegen den Ass-Trainer Kevin, sein Tangela (Level 28) und sein Onix (Level 29) an. Neben ihm liegt ein Hyperball.

Weiter unten auf dem Steg schläft ein Relaxo (Level 34). Wir wecken es mithilfe der Pokéflöte auf, woraufhin es uns angreift. Nach unserem Kampf mit Relaxo erhalten wir die Chance, die Schlafmütze

In diesem Häuschen auf Route 12 wohnt ein alter, vergesslicher Mann. Nachdem wir seinem Gedächtnis auf die Sprünge geholfen haben, schenkt er uns die TM32.

einzufangen. Nach links geht es über Route 11 nach Orania City. Allerdings gehen wir nach unten weiter zum Angler Fred, der sein Tentacha und sein Kingler (jeweils Level 36) ins Spiel schickt. Als Nächstes landen wir auf einer kleinen Insel mit einem Haus drauf. Drinnen wohnt ein sehr vergesslicher Herr und fragt uns, wer er sei. Wir antworten mit „Mr. Zauber". Daraufhin schenkt er uns die TM32 Zauberschein. Draußen folgen wir dem Steg und sehen links einen Strauch. Nachdem wir ihn entfernen, tritt der Elektro-Musiker Xaver mit seinem Elektek (Level 36) gegen uns an. Neben ihm entdecken wir einen Wasserstein.

Etwas weiter unten warten der Camper Laurenz, sein männliches Nidoran und sein Nidorino (jeweils Level 35) auf uns. Rechts neben ihm liegt ein Aufwecker. Bevor wir am Steg runterlaufen, biegen wir links ab, um es mit Trainercoach Helena aufzunehmen. Ihr Team besteht aus einem Smettbo (Level 38) und einem Pixi (Level 39). Nun folgen wir dem Weg, wo wir links hinter einem zerschneidbaren Strauch zu einem Stück Gras kommen. Unten in der Wiese entdecken wir ein Top-Lockparfüm. Zurück auf dem Steg schreiten wir weiter auf Route 13.

Zäune auf Route 13

Links abgebogen, warten schon die ersten Trainer auf uns: Camper Quentin mit seinem Sandan und seinem Sandamer sowie die Picknickerin Janka mit ihrem Pummeluff und ihrem Ultrigaria (alle Level 37). Danach betreten wir ein Zaun-Labyrinth. Wir gehen oben zur Schönheit Marlene, fordern sie zu einem Kampf heraus und erledigen ihr Chaneira (Level 37). Weiter unten treffen wir an einer Zaunlücke auf Käfersammler Peter mit seinem Sichlor und seinem Pinsir (jeweils Level 36). Unten begegnen wir an einer weiteren Lücke der Picknickerin Sophia, ihrem Rattikarl und Entoron (jeweils Level 37). Neben ihr in der Ecke versteckt sich eine Goldene Sananabeere. Wir laufen bei Sophia oben weiter zu Schönheit Sylvia, die mit einem Evoli und einem Snobilikat (jeweils Level 37) antritt.

Etwas weiter rechts werden wir von Vogel-Profi Emanuel angehalten. Er präsentiert uns sein Dodu und sein Tauboga (jeweils Level 39). Bevor wir oben links weitergehen, schreiten wir nach oben rechts zu einem Strauch. Dahinter wartet der Ass-Trainer Malte mit seinem Georok, seinem Magneton (jeweils Level 39) und seinem Alpollo (Level 40). Hinter ihm ist ein Stück hohes Gras, worin ein Fläschchen AP-Plus liegt. Nun kehren wir zu Vogel-Profi Emanuel zurück und fahren links fort. Uns kommt der Camper Joschka mit seinem Fukano und seinem Nidorino (jeweils Level 37) entgegen. Hinter ihm heben wir einen Hyperheiler auf. Wir begeben uns zwei Zaunreihen nach unten und treffen an einer Lücke Punker Andi und sein Golbat (Level 38).

Auf Route 13 und 14 finden wir ein Zäune-Labyrinth, in dem viele Trainer auf das nächste Duell warten. Perfekt, um Erfahrungspunkte zu sammeln.

Punker auf Route 14

An Punker Andi vorbei beginnt die nächste Route, wo direkt Camper Vincent mit seinem Flamara (Level 37) auf uns wartet. Wir gehen links weiter und wandern zwei Reihen nach unten, wo wir gegen Camper Armin, sein Enton und sein Digdri (jeweils Level 37) kämpfen. Danach verlassen wir das Zaun-Labyrinth.

Wir folgen dem Pfad nach unten und werden von Vogel-Profi Olaf angehalten. Sein Team umfasst ein Tauboga und ein Ibitak (jeweils Level 39). Hinter ihm schnappen wir uns einen Hypertrank und laufen dann unten weiter, um Vogel-Profi Till, sein Ibitak und sein Tauboss (jeweils Level 39) zu einem Duell aufzufordern. Bevor wir weiter nach links schreiten, wandern wir nach oben und werden gleich von Punker Keno angepöbelt. Er versucht sein Glück mit zwei Rattikarl (jeweils Levle 38). Weiter oben gibt Punker Sascha mit seinem Rihorn (Level 38) an. Nach ihm werden wir von Punker Werner und seinem Magmar (Level 38) zu einem Kampf aufgefordert. Im Anschluss treten wir gegen Punker Wulf und sein Smogmog (Level 38) an. Zu guter Letzt nehmen wir es mit Raufbold Pelle und seinem Maschock (Level 38) auf. Oben finden wir ein Stück hohes Gras, wo unten rechts an einem Vorsprung ein Nugget liegt. Hier fangen wir außerdem mit etwas Geduld ein Chaneira und ein Sichlor.

Wir kehren zurück zu Vogel-Profi Till und schreiten links weiter. Dort wartet schon die Ass-Trainerin Brigitte mit ihrem Dodri, ihrem Sandamer (jeweils Level 39) und ihrem Aquana (Level 40) auf einen würdigen Trainer. Weiter links beginnt Route 15.

Nach dem Zaun-Labyrinth begegnen wir auf Route 14 einigen draufgängerischen Punkern. Wir machen es uns zur Aufgabe, ihnen ein paar Manieren beizubringen.

Surfer auf Route 15

Dieser Weg spaltet sich in zwei Ebenen. Wir entscheiden uns, erst die untere entlangzugehen. Dort finden wir neben einem Stück Wiese drei Hyperbälle. Daraufhin treten wir gegen Punker Manni, sein Rasaff und sein Sleimok (jeweils Level 38) an. Gleich neben ihm steht schon Punker Arne mit seinem Arbok (Level 38). Links weiter duellieren wir uns erst mit Schönheit Tia und ihren drei Fukano (alle Level 37), danach mit Vogel-Profi Dominik und seinem Dodri (Level 39). Zwischen zwei Grasstücken heben wir einen Hypertrank auf. Vor uns ist zwar der Durchgang, doch wir kehren an den Anfang der Route zurück und begeben uns auf die höhere Ebene, nachdem wir dafür zuerst einen Strauch entfernen. Auf diesem Weg nehmen wir es mit Trainercoach Vanessa, ihrem Maschock (Level 40) und ihrem Magmar (Level 41) auf. Für unseren Sieg schenkt sie uns die TM31 Feuerschlag. Links weiter fordert uns Picknickerin Lina zu einem Duell auf. In ihrem Team

Auf der höheren Ebene von Route 15 entdecken wir kurz vor dem Durchgang nach Fuchsania City die TM47 Surfer, die früher eine Versteckte Maschine war.

sind ein Tangela und ein Golking (jeweils Level 37). Am Ende des Pfads liegt die TM47 Surfer. Wir springen den Vorsprung runter und durchqueren den Durchgang nach Fuchsania City.

Fuchsania City

In dieser Stadt besuchen wir die Safari-Zone. Anders als in früheren Teilen können wir hier leider keine Pokémon fangen, sondern dürfen uns die Monsterchen nur anschauen. Bei einem Lapras steht ein Mann mit einem Surfboard. Von ihm lernen wir die Geheime Technik Wellenspurt. Außerdem gibt es oben den GO Park, wo man Taschenmonster aus Pokémon Go transferieren kann.

Wir gehen unten rechts in das erste Haus und begegnen dem Direktor der Safari-Zone, dem sein Gebiss fehlt. Er bittet uns, ihm bei der Suche zu helfen, und wir bejahen. Wir durchqueren das Haus daneben und landen in einem Garten, wo wir ein Super-Lockparfüm entdecken. Die Pokémon-Arena, zwei Häuser und das Pokémon-Center liegen eine Ebene höher, weshalb wir einmal links um die Gebäude laufen, um an eine Treppe zu gelangen. Im Center bringt der sitzende Dompteur rechts unserem Begleiter die Attacke Plätschersurfer bei. Links möchte ein Gentleman sein Alola-Knogga gegen ein normales tauschen. Die Arena besuchen wir allerdings noch nicht, sondern begeben uns auf den Pokémon-Weg links.

Route 18

Auf Route 18 finden wir neben einem Durchgang ein Stück Gras, wo sich einige Trainer aufhalten. Zuerst treten wir gegen Vogel-Profi Pascal, sein Ibitak und sein Dodri (jeweils Level 39) an. Unten im Gras steht ein weiterer Vogel-Profi namens Pietro, der uns sein Tauboss (Level 39) im Kampf vorführt. Weiter links steht Vogel-Profi Roman mit seinen drei Porenta (alle Level 39). Danach durchqueren wir den Durchgang zur anderen Seite von Route 18. Auf diesem Weg, sowie auf Route 17 und 16, gibt es einige Blumenbeete, in denen sich zufallsgenerierte Beeren verstecken. Wir gehen die Strecke nach links und dann nach oben weiter auf Route 17.

Einige Vogel-Profis warten auf Route 18 nur darauf, zu zeigen, was ihre geflügelten Freunde so draufhaben. Gegen unser Pikachu haben sie allerdings keine Chance.

Route 17

Hier warten einige Trainer auf uns. Außerdem fangen wir mit etwas Glück ein Chaneira und ein Evoli auf diesem Pfad. Oben finden wir gleich die Picknickerin Heidi, die mit ihrem Vulpix, ihrem Knuddeluff und ihrem Bisaknosp (alle Level 37) spazierengeht. Links hinter den Bänken nehmen wir eine Sprühdose Superschutz mit. Rechts wandern wir den Weg entlang und werden von Ass-Trainerin Leyla angehalten. Ihre Teamzusammenstellung besteht aus einem Vulnona, einem Starmie (jeweils Level 39) und einem Kokowei (Level 40). Wir laufen weiter und begegnen Gentleman Tyler und seinem Snobilikat (Level 38). Neben einem Blumenbeet steht die Schönheit Evelyn mit ihrem Ultrigaria (Level 37), im Beet entdecken wir zudem ein Nugget. Wir folgen dem Pfad und packen uns fünf Silberne Sananabeeren ein, die sich rechts im hohen Gras verbergen. Nun kommen wir an eine Abzweigung, doch wir gehen geradeaus weiter. Rechts in der Wiese liegt ein Sonderbonbon und gleich daneben steht der Trainercoach Douglas. Er zeigt uns, was sein Ibitak, sein Bibor (jeweils Level 40) und sein Sandamer (Level 41) draufhaben. Wir gehen links weiter und werden von Punker Hajo angehalten, der ein Rasaff und ein Georok (jeweils Level 38) ins Duell schickt. Weiter oben in einem kleinen Wiesenstück lesen wir ein Elixier auf. Wir bleiben auf dem Weg und stoßen auf Ass-Trainer Markus, sein Magneton, sein Knogga (jeweils Level 39) und sein Schillok (Level 40). Links im großen Grasabschnitt finden wir am Zaun drei Superbälle und oben ein Super-Lockparfüm. Zurück auf dem Pfad, treffen wir rechts am Wegesrand auf die Göre Cosima und ihr Flamara (Level 36). Weiter oben neben den Bänken steht die Schönheit Melinda mit ihrem Blitza (Level 37). Vor den Sitzbänken weiter oben heben wir einen Supertrank auf. Gleich links duellieren wir uns mit der Picknickerin Yvette und ihrem Aquana (Level 37) und folgen dann der Strecke zu Route 16.

Im Durchgang von Route 17 zu 16 wartet ein Assistent von Professor Eich auf uns. Dieser schenkt uns Hyperbälle, wenn wir genug Pokémon gefangen haben.

Route 16

Gleich neben dem Zaun steht Camper Irek mit seinen beiden Enton (Level 35). Rechts von ihm packen wir uns den Supertrank ein und laufen oben links in den Durchgang. Im ersten Stock treffen wir auf einen Assistenten von Professor Eich, der uns 30 Hyperbälle schenkt, wenn wir 40 verschiedene Pokémon-Arten gefangen haben. Wir durchqueren den Gang und landen auf der anderen Seite von Route 16. Dort entfernen wir den Strauch und nehmen uns das Fläschchen AP-Plus, welches oben rechts im Gras liegt. Danach durchqueren wir links einen Gang zu einem Haus. Drinnen reden wir mit dem Mädchen, das uns die TM14 Fliegen schenkt. Links an der Hütte stehen drei Trainer: Punker Ecki mit seinem Onix und seinem Sleima (jeweils Level 36), Raufbold Lenny mit seinem Rattikarl, seinem Smogon und seinem Rihorn (alle Level 36) sowie Punker Ede mit seinem Arbok und seinem Ibitak (jeweils Level 36). Danach kehren wir über den Pokémon-Weg zurück nach Fuchsania City.

In diesem einsamen Häuschen auf Route 16 schenkt uns ein Mädchen die TM14 Fliegen. Links warten einige Punker auf eine Abreibung, die sich gewaschen hat.

Geheime Technik Wuchtstoß

Zurück in der Stadt gehen wir noch nicht zur Arena, da wir dem Direktor der Safari-Zone versprochen haben, sein Gebiss zu finden. Dafür laufen wir unten über die Treppe eine Ebene höher und rechts an der anderen runter zur Route 19. Am Strand sehen wir eine kurze Sequenz mit den beidem Team-Rocket-Schurken Jessie und James. Sie graben ein Goldenes Gebiss aus und ekeln sich so davor, dass sie es uns schenken. Damit besuchen wir den Direktor, der uns nicht nur ein Safari-Set schenkt, sondern unserem Partner-Pokémon noch die Geheime Technik Wuchtstoß beibringt. In seinem Haus dürfen wir die neu erlernte Attacke an einem Stein ausprobieren. Dahinter versteckt sich ein Digda, das uns ein Nugget überreicht. Wir verlassen das Haus und begeben uns endlich zur Kampfarena nach Fuchsania City.

Der Seelenorden

In der Arena wird uns die Aufgabe gestellt, 50 verschiedene Pokémon-Arten zu zeigen. Gegen Gift-Pokémon eignen sich die Typen Psycho und Boden hervorragend. Drinnen scheint es, als ob die Arena frei begehbar wäre. Der Nebel zeigt uns allerdings, dass wir vor einem Labyrinth stehen. Wir gehen nach rechts und biegen nach oben zum Dompteur Henry ab. Er hat ein Nidorina und ein Nidorino (jeweils Level 41) dabei. Oben rechts treffen wir auf Ass-Trainer Milo, sein Sleimok (Level 41) und sein Bibor (Level 42). An ihm gehen wir links weiter oben entlang und biegen vor der Ecke noch nach unten ab, wo schon Jongleur Chuck mit seinem Alpollo (Level 40) auf uns wartet. Weiter unten fordert uns Jongleur Nathan zu einem Kampf gegen seine drei Alpollo (alle Level 40) auf. Wir schreiten von Nathan aus nach links unten. Rechts nehmen wir uns Ass-Trainerin Valentina, ihr Bisaknosp (Level 41) und ihr Smogmog (Level 42) vor. Wir schreiten wieder zur unsichtbaren Wand und laufen an ihr nach unten zum Dompteur Edgar. Er wird von seinen drei Arbok (alle Level 41) begleitet. Schließlich laufen wir rechts in einer U-Bewegung um die Wand zum Arenaleiter Koga. Wir treten gegen sein Smogmog, sein Sleimok, sein Golbat (alle Level 43) und sein Omot (Level 44) an. Für unseren Sieg erhalten wir den Sumpforden, womit uns Pokémon bis Level 70 gehorchen, und die TM27 Toxin.

Für unsere Ninja-ähnlichen Kampfkünste erhalten wir den Seelenorden, womit uns Pokémon bis Level 70 gehorchen. Außerdem schenkt uns Koga die TM27 Toxin.

Der alte Mann am Teich

Da wir die Geheime Technik Wellenspurt erlernt haben, kehren wir wieder an einige Orte zurück, als Erstes auf Route 12. In der Nähe des Durchgangs zu Lavandia ist eine kleine Insel, auf der wir mithilfe von Wellenspurt nun die TM24 Kreuzschere erreichen.

Danach fliegen wir mit der Geheimen Technik Himmelsritt nach Prismania City. Dort lebt ein alter Mann in einem Haus mit einem Teich. Wir besuchen ihn und erhalten von ihm die TM26 Gifthieb.

Daraufhin begeben wir uns nach Orania City, wo wir zum Hafen gehen. Am Steg laufen wir entlang, bis wir an einer Stelle ankommen, wo der Zaun aufhört. Rechts surfen wir zu einem Truck, bei dem wir einen Beleber finden. Nun flattern wir nach Azuria City, wo wir rechts auf der höheren Ebene über Route 9 zu Route 10 schreiten. Dort surfen wir oben den Fluss entlang zu einem neuen Bereich, in dessen Ecke der Pokémaniac Mark mit seinem Rihorn und seinem Schlurp (Level 42) steht. Wir gehen links weiter und entdecken ein Kraftwerk. Rechts neben dem Gebäude heben wir einen Donnerstein auf, bevor wir uns hineinbegeben.

Der einsame alte Herr freut sich über unseren Besuch, ärgert sich kurz über seinen dummen, kleinen Teich und schenkt uns daraufhin die TM26 Gifthieb.

Zapdos im Kraftwerk

Viele Pokémon nennen dieses verlassene Elektrizitätswerk ihr Zuhause, unter anderem Elektek und Voltobal. Wir laufen nach oben und finden einen Top-Beleber. Links oben steht Trainercoach Ina mit ihrem Amoroso, ihrem Kabutops (jeweils Level 44) und ihrem Aerodactyl (Level 45). Für unseren Sieg erhalten wir von ihr fünf Sonderbonbons. Von ihr aus folgen wir rechts dem Gang und begeben uns in die Halle rechts, in der wir oben rechts in der Ecke einen Top-Trank abstauben. Außerdem verstecken sich an den roten Fässern vier Voltobal-Bonbons. Zurück im Flur fahren wir unten fort, wo wir links eine Kapsel X-Spezial-Verteidigung aufheben. Weiter unten am Gang vorbei lesen wir in einem Raum rechts oben ein Sonderbonbon auf. Unten in der Ecke liegt ein umgedrehter Pokéball. Wenn wir diesen anfassen, erscheint ein Lektrobal (Level 42). Wir bekämpfen es erst, bevor wir die Chance bekommen, das Monster zu fangen. Es gibt insgesamt vier Stück im Gebäude, doch wir ignorieren die nächsten drei umgedrehten Bälle. Zurück auf dem Flur gehen wir rechts zum nächsten Raum, wo wir uns links die TM38 Donner einpacken.

Danach folgen wir dem Gang bis zu einer Lagerhalle. Dort sammeln wir oben rechts zwischen aufeinandergestapelten Säcken einen Top-Trank auf. Links an der Wand heben wir einen Donnerstein auf. Wir folgen wieder dem Flur und landen in einem Kontrollraum, in dem sich rechts am rechten Stuhl eine Prachtfeder verbirgt. Wir schreiten nach unten und lesen rechts einen Para-Heiler auf. Links geht es zu einem großen Raum, wo das legendäre Pokémon Zapdos (Level 50)

Im Kraftwerk begegnen wir unserem ersten legendären Pokémon: Zapdos. Viel Geduld und viele Pokébälle sind nötig, um es zu fangen.

verweilt. Nach einer kurzen Sequenz beginnt ein Kampf, nach dem sich die Chance bietet, den legendären Vogel zu fangen. Falls das Pokémon flieht oder die Pokébälle ausgehen, kann man einen weiteren Fangversuch nach der Top Vier starten. Wir verlassen das Gebäude über das Portal unten links.

Nun fliegen wir wieder zurück nach Fuchsania City, wo wir vor dem Pokémon-Center landen. Von dort aus gehen wir runter zum Strand von Route 19.

Route 19

Wir hüpfen links über einen Vorsprung zu einem Hyperheiler. Danach springen wir wieder runter und werden von Schwimmer Ernst angehalten, der uns sein Dratini (Level 38) zeigt. Gleich daraufhin werden wir von Schwimmer Ferdinand und seinem Starmie (Level 38) zu einem Kampf aufgefordert. Nun stehen wir am Meeresrand und verwenden die Geheime Technik Wellenspurt. Wir surfen nach unten, wo die Schönheit Alice auf uns wartet. Sie hat ein Entoron und ein Austos (jeweils Level 41) in ihrem Team. Wir folgen dem Wasserweg nach unten und werden von Schwimmer Hagen gesichtet. Er zeigt uns, was sein Quaputzi (Level 42) draufhat. Im Anschluss nimmt es Schwimmer Winfried mit seinen beiden Jurob und seinem Seemon (alle Level 42) mit uns auf. Danach schwimmt uns die Schönheit Katja mit ihrem Jurob und ihrem Golking (jeweils Level 41) entgegen. Zwischen einigen Steinen surfen wir an Schönheit Francesca und ihrem Aquana (Level 41) vorbei zu Route 20.

Über Route 19 surfen wir zur Seeschauminsel. Auf dem Weg begegnen wir vielen kampflustigen Schwimmern, Schönheiten und Wasser-Monstern.

Route 20

Hier versteckt sich oben rechts hinter einem Stein der Schwimmer Joe mit seinem Garados (Level 42). Unten surfen wir zu Schwimmer Manuel, seinem Enton und seinem Garados (jeweils Level 44). Weiter geht's nach oben links, wo wir kurz vor einer Insel auf die Schönheit Aurelia, ihr Schillok und ihr Starmie (jeweils Level 41) stoßen. An Land laufen wir runter zu den Seeschauminseln. Bevor wir die Höhle betreten, lassen wir von einem Supermarkt-Angestellten kostenlos unser Team heilen.

Auf Route 20 befinden sich die Seeschauminseln, auf denen sich ein ganz besonderes Pokémon versteckt. Außerdem gelangen wir so zur Zinnoberinsel.

Seeschauminseln

In der Höhle leben einige Eis-Pokémon. Mit etwas Geduld fangen wir sogar ein Rossana. Wir schreiten erst nach rechts, wo wir einen Stein und eine Öffnung nach unten finden. Wir schieben mithilfe der Geheimen Technik Wuchtstoß den Felsen ins Loch. Danach laufen wir links eine Ebene nach oben und heben links einen Eisheiler auf. Wir treten oben gegen Trainercoach Ike, sein Blitza, sein Aquana (jeweils Level 46) und sein Flamara (Level 47) an. Rechts steht eine Leiter, an der wir erst einmal vorbeilaufen. Wir heben auf dem Weg ein Fluchtseil auf und schieben weiter rechts einen Stein in die Lücke rechts. Gleich rechts oben sehen wir eine weitere Leiter, mit der wir runter ins erste Untergeschoss klettern, wo wir fünf Superbälle aufheben. Außerdem bewegen wir den Felsen auf die Öffnung und kehren dann zum Erdgeschoss zurück.

Dort nehmen wir die erste Leiter, die uns zwar auch ins erste Untergeschoss befördert, allerdings in einen anderen Bereich. Wir schreiten unten nach rechts. Eine Ebene höher entdecken wir links am Vorsprung eine Sprühdose Superschutz. Wir gehen an der Leiter oben vorbei und finden eine Ebene tiefer einen Felsblock, den wir in die Lücke schieben. Wir kehren zurück zur Leiter, an der wir runtergeklettert sind, und laufen linksherum. Rechts in der Ecke heben wir einen Top-Trank auf. Wir klettern links an der Leiter runter und schieben rechts den Stein in die Öffnung. Zurück im ersten Untergeschoss wandern wir nach unten und biegen ganz rechts nach oben ab, wo wir eine Ebene höher die Leiter nehmen.

Felsenrätsel

Im zweiten Untergeschoss wandern wir nach links unten. Wir holen uns rechts unter dem Vorsprung die TM55 Eisstrahl. Dann nehmen wir die Leiter links, welche uns ins dritte Untergeschoss befördert. Gleich links liegt eine Kapsel X-Tempo. Zunächst gehen wir nach rechts und schnappen uns unten an einem Vorsprung einen Hypertrank. Eine Ebene tiefer liegen gleich mehrere verschiebbare Steine, zuerst rücken wir den Felsen ganz links in die Öffnung. Das Gestein über der rechten Lücke schieben wir links in die Ecke. In einer Nische befinden sich zwei Felsblöcke, von denen wir den rechten zweimal nach oben drücken. Den linken schieben wir zweimal nach unten, dreimal nach rechts, laufen links um das Loch herum und bewegen den Stein nach unten ins Loch.

Arktos

Wir schreiten danach nach oben links an der Leiter vorbei und packen rechts an einem Vorsprung ein Super-Lockparfüm ein. Wir laufen die Ebene runter zu einem Ufer, wo noch eine Leiter ist, die uns ins vierte Untergeschoss führt. Dort begeben wir uns unten ans linke Ufer. Hier heben wir rechts eine Riesenperle auf. Da nun die Steine im Wasser

Auf den eiskalten Seeschauminseln finden wir das legendäre Pokémon. Nach einer kurzen Sequenz kämpfen wir gegen Arktos und können es danach einfangen.

die Strömung verlangsamen, surfen wir links zum nächsten legendären Vogel-Pokémon. Auf einer vereinzelten Insel packen wir uns links die Riesenperle ein und stellen uns dann Arktos (Level 50). Nach dem Kampf fangen wir uns den Eisvogel.

Zum Höhlenausgang

Wir surfen übers Wasser zurück zur anderen Insel und schreiten nach rechts weiter zu einem anderen Ufer. Dort finden wir links eine Riesenperle und rechts eine versteckte Prachtfeder. Wir klettern rechts die Leiter hoch. Im dritten Untergeschoss nehmen wir rechts oben in der Ecke die Sprühdose Superschutz mit. Links klettern wir eine andere Leiter ein Stockwerk höher. Wir gehen eine Ebene tiefer und schieben den Stein in die Öffnung, kehren dann zum vierten Untergeschoss zurück und nehmen links die Leiter. Am Wasserrand verwenden wir die Attacke Wellenspurt und surfen zum anderen Ufer, wo wir rechts unten zu einer Leiter wandern. Eine Etage höher finden wir links in der Ecke einen Eisstein, rechts nehmen wir im Anschluss die Leiter ins erste Untergeschoss. Links packen wir uns das Super-Lockparfüm ein und klettern unten links erneut ein Stockwerk höher, um zu guter Letzt rechts unten die Seeschauminseln zu verlassen.

Nachdem wir Arktos gefangen und die Steine an die richtigen Stellen geschoben haben, gelangen wir an den Ausgang der Höhle und kommen auf Route 20 raus.

Weiter auf Route 20

Draußen laufen wir erst nach rechts, wo uns die Picknickerin Irene mit ihrem Knogga, ihrem Duflor und ihrem Knuddeluff (alle Level 43) zu einem Kampf herausfordert. In der Ecke rechts heben wir eine Herzschuppe auf. Links zücken wir unser Surfboard und treten gegen die Schönheit Veronika und ihr Lahmus (Level 43) an. Etwas weiter links auf einer kleinen Insel treffen wir den Vogel-Profi Enzo, sein Ibitak, sein Dodri und sein Tauboss (alle Level 45). Bevor wir weitersurfen, nehmen wir uns unten rechts drei Hyperbälle mit. Oben fordert uns der Schwimmer Guido zu einem Kampf auf, dessen Teamzusammenstellung aus einem Starmie, einem Kingler und einem Tentoxa (alle Level 44) besteht. Weiter vorne auf einer kleinen Insel nehmen wir uns Picknickerin Marion und ihr Blitza (Level 41) vor und gleich daneben

Auf den Wasserwegen finden wir nicht nur im Wasser würdige Pokémon-Trainer, sondern auch auf kleinen Inseln. Diese kämpfen aber nicht mit Wasser-Monstern.

im Wasser schwimmt die Schönheit Kassandra mit ihrem Austos (Level 41). Oben finden wir auf einem Stück Land eine Sprühdose Top-Schutz. Unten auf einer weiteren kleinen Insel steht der Ass-Trainer Mario mit seinem Geowaz (Level 45) und seinem Pinsir (Level 46). Im Meer stoßen wir noch auf die Schönheit Melissa, die mit ihrem Golking und ihrem Rossana (jeweils Level 43) im Wasser planscht. Am Ende des Wasserwegs landen wir auf der Zinnoberinsel.

Ebru Cebeci

In der nächsten Ausgabe geht unsere Lösung mit der Zinnoberinsel weiter.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

KLAGE GEGEN NINTENDO

Was früher noch die Ausnahme war, ist heute die Norm: Besonders bei populären und heiß ersehnten Spielen bestellen viele Gamer vor. Im eShop tun sie das mit Nachteilen.

Nintendo eShop

Nintendo of Europe droht eine Klage der deutschen Verbraucherzentrale, in Norwegen wurde das japanische Unternehmen bereits verklagt. Der Grund: Im eShop vorbestellte Spiele sind nicht stornierbar, das verstoße gegen EU-Recht. Bereits in naher Zukunft soll die Klage der deutschen Verbraucherzentrale erhoben werden. Ich frage mich: Können wir ein für uns Spieler zufriedenstellendes Ergebnis dieser rechtlichen Auseinandersetzung erwarten?

Warum eigentlich nicht?

Wünschenswert für Spieler (oder allgemeiner gesprochen Verbraucher) wäre ohne Zweifel die Durchsetzung der Ansicht der Verbraucherzentralen: Digital im eShop vorbestellte Spiele müssen den gleichen Möglichkeiten zur Stornierung unterliegen wie Vorbestellungen physischer Spiele. Dass beispielsweise bei einem bekannten großen Online-Händler die Stornierung eines vorbestellten Spiels bis zum Versand jederzeit und binnen Sekunden möglich ist, zeigt ja eigentlich schon, wie schwer das Nichtvorhandensein dieser Möglichkeit bei Vorbestellungen digitaler Spiele zu rechtfertigen ist. Was genau soll daran eigentlich so kompliziert sein? Nintendo wies die Anschuldigungen bisher damit zurück, dass die im eShop vorbestellten Spiele ja schon vorab auf die Konsole heruntergeladen werden, was quasi der Auslieferung der physischen Version beim Online-Händler entspricht. Nun lässt sich aber selbst dieses Vorabladen problemlos rückgängig machen, indem die Daten bei einer Stornierung ganz einfach automatisch gelöscht werden. Und überhaupt: Was wäre in diesem speziellen Punkt eigentlich so schlimm an mehr Kundenfreundlichkeit? Wie seht ihr das Ganze? Schreibt mir zu diesem Thema gerne eine Mail und zwar an johannes.gehrling@computec.de. Ich freue mich auf eure Beiträge!

Euer Johannes

GEWINNSPIEL ZU CARNIVAL GAMES
DIE GLÜCKLICHEN GEWINNER!

Wir präsentieren die vier glücklichen Gewinner des *Carnival Games*-Gewinnspiels aus der N-ZONE-Ausgabe 12/2018!

Bereits vor zwei Ausgaben riefen wir euch in einem großen Gewinnspiel dazu auf, uns zu verraten, wie viele verschiedene Minispiele es in *Carnival Games* für die Nintendo Switch gibt. Wir ließen euch diesmal länger Zeit für die Teilnahme als üblich, was zu einer sehr großen Anzahl an Einsendungen führte, und zwar nicht nur per E-Mail, sondern auch ganz klassisch per Post! Insgesamt vier glückliche Gewinner wurden ausgewählt, zwei davon nahmen per Post teil; hier könnt ihr ihre Einsendungen bewundern, die mit viel Liebe und Detailarbeit gestaltet wurden. Wir bedanken uns an dieser Stelle herzlich bei allen Teilnehmern für die Einsendungen sowie bei 2K Games für die Gewinnspielpreise.

Dieses aufwendig gestaltete Mini-Magazin fiel uns gleich auf, als es bei uns in der Post landete.

Anja Z. und ihre Familie dürfen sich über eine brandneue Switch inklusive *Carnival Games* freuen!

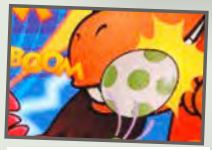
Manuela M. hat uns nicht nur anlässlich des Gewinnspiels eine Karte geschickt, sondern auch gleich noch frohe Weihnachten gewünscht. Vielen Dank und viel Spaß mit dem Spiel!

Platz 1 und somit eine brandneue Nintendo Switch inklusive *Carnival Games* geht an Anja Z. und ihre Familie! Die Plätze 2 bis 4 konnten sich Manuela M., Alfred W. und Stefan R. sichern und werden jeweils mit einer Handelsversion von *Carnival Games* belohnt. Allen Gewinnern wünschen wir jede Menge Spaß mit ihren Preisen! Und alle anderen: Nicht verzagen, auch in Zukunft erwarten euch an dieser Stelle immer wieder tolle Gewinnspiele. Also versucht einfach weiterhin euer Glück! ;-)

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Die Weihnachtszeit hielt euch in den vergangenen Wochen nicht davon ab, fleißig die N-ZONE zu lesen, beim Cover-Raten Köpfchen zu beweisen und uns die Lösung per Mail zu schicken: sehr gut! Auch diesmal haben wieder einige findige Nintendo-Experten erkannt, welches Spiel wir in Ausgabe 01/2019 suchten, nämlich *Metroid Prime* für den Gamecube. Das erste dreidimensionale Abenteuer um die interstellare Kopfgeldjägerin Samus Aran erschien bereits 2002 für Nintendos damals noch recht junge Konsole, aktuell befindet sich der vierte Teil der *Prime*-Reihe für die Switch in Entwicklung. **Cedric B.** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Cedric** haben das Cover außerdem richtig erkannt:



Wie immer gilt: Erkennt ihr dieses Spiel hier?

Stefan S., Jessica R., Cliff S., Darius K., Andi Hammerl, Stephanie S., Marvin K., Wadim P., Anna, Werner L., Michael R., Elvis A., Loreen H., Steffen, Florian K., Patrick E., Paul B., Sven S., Chiara-Luisa P., Claudia N., Dexter S., Marc, Amandine P., Nils B., Adrian H., Andreas W., Michael M., Marcel H., Christian S., Christian D., Amir-Oliver T., Leonid D., Jan J. und Pascal E.

Schickt uns eure Antwort bis zum **03. Februar 2019** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass sein Name abgedruckt wird.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 01/2019 ALLES SCHIEF

Der Layouter wars! Den größten Patzer der letzten Ausgabe lieferte Matthias.

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Gleich vorweg: Alle uns mitgeteilten Fehler und Patzer der Ausgabe 01/2019 befinden sich im Test zu *Super Smash Bros. Ultimate*. Das mag erst einmal erstaunlich sein, aber angesichts der Ausführlichkeit des Artikels sowie der Relevanz des Spiels wart ihr hier vermutlich einfach am aufmerksamsten. Nicht allzu aufmerksam war dafür aber unser lieber Chef-Layouter Matthias, denn der hat für den größten (und vor allem sichtbarsten) Patzer im letzten Heft gesorgt und zwar gleich auf Seite 20 des Tests zu *Super Smash Bros. Ultimate*. Dort nämlich überdeckt ein willkürlich platzierter Donkey Kong einen guten Teil der Überschrift. Wie das passieren konnte, weiß niemand so genau, aber Matthias hat sich zu diesem Fehler bekannt und steht dafür gerade, indem er diesmal die Bockmist-Mütze trägt. Entdeckt haben den Fehler neben Redaktionsleiter Viktor (leider zu spät) auch unsere Leser Alexander S. und Stefan S., vielen Dank euch!

• Der zweite Patzer, ein typischer Vertipper, befindet sich auf Seite 22. Wie unser Leser Bo entdeckt und uns mitgeteilt hat, schreibt Lukas dort im Absatz „Ein Licht für Einzelspieler“: „die restlichen Ansagen im Spiel erlklingen in deutscher Sprache“. Tja, genau das ist allerdings nicht wirklich deutsche Sprache. Vielleicht handelt es sich bei „erlklingen“ aber auch um einen uns unbekannten österreichischen Fachbegriff, dessen Bedeutung nur der einzige Österreicher in der Redaktion kennt. Wir werden es wohl nie erfahren.

• Auf Seite 24 befindet sich ebenfalls ein Patzer, auf den uns unser Leser Bo hingewiesen hat. In der dritten Spalte beim zweiten Satz vergisst Lukas hier nämlich nach dem letzten Komma das kleine, aber feine Wort „sie“, sodass der Satz in seiner abgedruckten Form im Grunde keinen Sinn ergibt. Auch vielleicht ist ja auch das einfach nur eine uns unbekannte österreichische Ausdrucksweise.

• Der letzte Fehler (Seite 26) befindet sich wie die anderen zwar im Test zu *Super Smash Bros. Ultimate*, geht aber auf Johannes' Kappe, denn der Patzer befindet sich in seinem Meinungskasten. Dort schreibt er im fettgedruckten Zitat von Qualität und „Quanität“. Das ist natürlich Quatsch und ein Vertipper, auf den uns der Leser Frank U. aufmerksam machte.

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!
Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Danke für die Teilnahme, liebe Künstler, ihr wart wieder sehr fleißig, und das trotz Feiertags- und Neujahrsstress! Beim nächsten Thema habe ich mich vom Film zu Detektiv Pikachu inspirieren lassen: Entwerft ein Filmplakat für einen Film mit Nintendo-Maskottchen, den ihr gerne sehen würdet! Der Gewinn ist dieses Mal ein Nintendo-Aufstellkalender für 2019. Einsendeschluss ist der 05. Februar, Fotos eurer Werke schickt ihr mir an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Erfolg und Spaß beim Zeichnen und Werkeln!

Lukas S.

Ines J.

GEWONNEN!

Yumestar

Bianca B.

Tobias G.

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

Hach ja, damals...

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

JOHANNES: Sehr geschätzte Mit-Nostalgiker, Retro-Freunde und alle anderen Interessierten, erneut begrüße ich euch herzlich zur kleinen, aber feinen Retro-Rubrik der N-ZONE, bei der ihr Leser ausführlich zu Wort kommt. In letzter Zeit erreichen mich recht regelmäßig „Hach ja, damals …"-Beiträge, worüber ich mich stets sehr freue. An dieser Stelle sei deshalb einmal darauf hingewiesen, dass eure Beiträge nicht in der Reihenfolge ihres Eintreffens veröffentlicht werden. Wundert euch also bitte nicht, sollten zwischen eurer Einsendung und der Veröffentlichung mehrere Ausgaben liegen. Wir reden hier ja ohnehin über ein ziemlich zeitloses Thema und früher oder später kann sich jeder äußern. Nun aber möchte ich Andi Hammerl zu Wort kommen lassen, der von seinen nostalgischen Kindheitserinnerungen an das *Club Nintendo*-Magazin berichtet.

Hallo Hannes!
Ein weiteres Mal möchte ich meine Nintendo-Erinnerungen aus der Vergangenheit mit euch teilen. Die wohl persönlichste und folgenreichste meiner Geschichten handelt von der Zeit rund um den Club Nintendo. So begann die Geschichte vor vielen Jahren … in einer Zeit ohne Internet. Und für einen neunjährigen Nintendo-Überfan aus dem doch zu diesem Zeitpunkt, wenn es um Videospiele geht, eher spärlich informierten Deutschland gab es anno 1996 doch nur eine wahre Anlaufstelle:

das kostenlose und offizielle *Club Nintendo*-Magazin! Alle zwei Monate fuhr ich also mit dem Bus in die Stadt, nur um mir die neueste Ausgabe zu holen. Wie schön es doch war, so viel über all meine Nintendo-Helden lesen zu können! Zu dieser Zeit hatte es mir besonders die *Donkey Kong Country*-Reihe angetan. Über den dritten Teil, welcher sich damals noch in Entwicklung befand, hatte ich noch nichts gelesen und so fasste ich den Entschluss, mich selbst direkt an Nintendo zu wenden, um meinen Vorschlag für „Donkey Kong Country 3 – Happy & Wampel" vorzustellen. Wer Happy & Wampel sind? Happy war damals mein Maskottchen, sowohl ein Teddybär als auch schon zu diesem Zeitpunkt Hauptcharakter meiner eigens gestalteten Comics. Ja, ich war ein kreatives Kind. Wampel war sein „Bruder" und gehörte meinem Kindheitskumpel Stefan. Die Story von *DKC3* war so simpel wie die der originalen Spiele: Donkey und Diddy Kong wurden entführt und ihre bärenstarken Freunde Happy und Wampel hätten es sich zur Aufgabe gemacht, sie zu retten. Mal ehrlich: Die Ausgangssituation hatte ich ja richtig gut erraten, letztendlich werden beide Primaten im tatsächlichen dritten Teil ja auch entführt!

Diese Idee schickte ich per Brief (jaja, diese altertümliche, physische Form der Kommunikation wurde früher ständig genutzt!) an die *Club Nintendo*-Redaktion. Aufgrund meines Alters und der begeisterungsgeschwängerten Naivität eines riesigen Fans dachte ich tatsächlich, dass so ein Schreiben die Chance ermöglichen würde, das Spiel in Produktion zu bringen. Mitte November 1996 sollte es dann soweit sein: In meinem Briefkasten wartete ein Umschlag mit dem ikonischen, roten Nintendo-Logo drauf. Meine Euphorie war grenzenlos und ich weiß noch genau, wie ich vor Freude durch das Haus sprang und den Brief im Kinderzimmer aufriss. Klaaaaaar, logischerweise breitete sich dann etwas Ernüchterung aufgrund des kurz gefassten Textes auf. Meine Idee sei interessant, man habe aber bei Nintendo of Europe keinen Einfluss auf die direkte Spieleentwicklung. Dennoch: Ich hielt hier einen echten Brief von Nintendo in der Hand – Nintendo hat auf mich reagiert und meinen Namen erfasst! Wie aufregend dieses Ereignis für mich doch war! In der Tat so aufregend, dass ich von diesem Tage an meine „Brieffreundschaft" zum *Club Nintendo* aufrecht hielt. Tatsächlich vergingen meist nur sehr wenige Wochen, stellenweise verschickte ich sogar mehrere Briefe innerhalb einer einzigen Woche, ohne auf die vorherige Antwort zu warten! Man muss jedenfalls ein unglaublich großes Lob an die damalige Redaktion aussprechen, wirklich! Zwar gab es diese standartmäßigen Textboxen mit Informationen, welche aus Vorlagen eingefügt wurden, da ich aber so viel zu erzählen hatte, was über solche Vorfertigungen hinausgeht, waren die Mitarbeiter doch recht gefordert und mussten doch mit mehr Eigenständigkeit antworten. So erzählte ich „Nintendo" einfach ALLES: Meine Spielewünsche, meine Spielerekorde, die Geburt meiner Babyhamster, die Geschichte über den mir zugelaufenen Hund …

Ungelogen, auf all diese Dinge wurde stets ausführlich und wirklich lieb eingegangen! Noch unglaublicher finde ich aber bis heute Folgendes: Meine Begeisterung nahm solche Ausmaße an, dass ich dem *Club Nintendo* im Laufe der Jahre insgesamt zwölf Folgen meiner „Nintendo – Have more fun!"-Hörspielkassetten zukommen ließ. Ja, sowas habe ich damals ebenfalls leidenschaftlich gemacht. Im Nachhinein muss ich echt sagen, dass ich für mein Alter wirklich coole Ideen hatte. So befanden sich auf den meist 90-minütigen Kassetten Sketches mit Nintendo-Figuren, Bewertungen von Spiele-Soundtracks, Interviews mit Familienangehörigen über deren Meinung zu Nintendo, eine Witze-Sektion und ein „Review" zu Nintendos Spiele-Hotline. Dort rief ich mit meiner Nachbarin an und nahm das Telefonat unangekündigt auf. Wir testeten, ob die Hotline auch zu kuriosen Spielen akkurate Tipps geben konnte. In diesem Fall war es für *Kevin allein zu Haus* auf dem Game Boy. Erstaunlicherweise wurde auf Inhalte dieser Kassetten stets eingegangen und auch meine dort gestellten Fragen beantwortet! Das heißt logischerweise, sie wurden tatsächlich von Anfang bis Ende angehört! Das ist schlichtweg nicht zu toppen!

Dieser Service war bis zu seinem Ende Anfang 2002 stets kostenlos und so unbeschreiblich zuvorkommend! Wenn ich gefragt habe, ob ich Sticker zu *Yoshi's Story* bekommen könnte, schwupp, im nächsten Brief waren sie mit dabei. Hatte ich Fragen zu Spielen oder wollte wieder mal neue Details zu „Donkey Kong World" für das N64 – ich bekam alles umfangreich und wenige Tage später zugesendet. Man hat auch gemerkt, dass die einzelnen Leute wirklich wussten, wer ich bin, denn sie bezogen sich häufig von selbst auf vorangegangene Briefe! Wahnsinn, aus heutiger Sicht noch beeindruckender als damals, finde ich! Denn sicherlich war ich nicht der einzige Schreiberling zu dieser Zeit. Teils wirkte es jedoch so, als würden sich alle ausufernd nur die Zeit für meine Anliegen nehmen!

Diese Kindheitserinnerungen! Für mich war ab diesem Zeitpunkt Nintendo nicht nur mehr mein geliebtes *Mario*, *Kirby* und *Donkey Kong*. Nein, es war auf einmal so allumfassend. Um eines klarzustellen, ich bin als Kind aufgewachsen, welches neben einem Waldeingang wohnte und mit den Nachbarskindern täglich dort in der Natur die Zeit verbracht hat. Aber Nintendo war für mich unter anderem durch diese Briefschreiberei zu etwas anderem geworden als „nur" Zockerei und nahm deshalb schon viel Platz in meiner Kindheit ein. Ich wage wirklich zu behaupten, dass genau diese Liebe dem Fan gegenüber letztendlich zum Hauptgrund wurde, warum ich noch heute so ein leidenschaftlicher Fan bin. Man kann es ja auch deutlich daran erkennen, dass den damaligen Platz des *Club Nintendos* seit vielen Jahren die N-ZONE eingenommen hat. Für mich selbst ist es schön zu sehen, wie sich trotz der vielen Jahre meine Freude an der Sache sowie mein eigenes Selbst in dieser Hinsicht so wenig geändert hat. Die vielen Briefe und die Erinnerungen an den wohl fanfreundlichsten Service aller Videospielhersteller der Welt erfreuen mich noch heute und wohl auch auf ewig! Danke, du schöne Zeit! Danke, *Club Nintendo*, und vielen Dank an Evi, Andrea, Heike, Kai, Daniela, Stephanie, Sonja und Alexandra für die vielen Jahre „Brieffreundschaft"!

Andi Hammerl

JOHANNES: Lieber Andi, herzlichen Dank für deinen Beitrag! Das *Club Nintendo*-Magazin war wirklich etwas Besonderes, auch ich habe sehr gerne in den Heften geblättert. Kaum zu glauben, dass die Redaktion sich damals so unglaublich viel Zeit für deine Einsendungen nahm, das ist wirklich alles andere als selbstverständlich. Hach ja, da kommen schöne Erinnerungen an die eigene Kindheit hoch …

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben, liebe Leser? Lasst mich und die anderen Leser doch daran teilhaben! Schickt mir dazu einfach eine Mail mit der Rubrik als Betreff an johannes.gehrling@computec.de. Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unser treuer Leser Renke Kuiper hat sich schon oftmals bei uns gemeldet, diesmal jedoch mit einem ganz neuen Thema: Er stellt uns seine tierischen Begleiter vor, die ihn auf seinen (Videospiele-)Abenteuern treu zur Seite stehen. Wir sind neidisch auf so viel Unterstützung!

NERD-TIERE

Hallo liebes Team der N-ZONE!
Heute geht es eher nicht um mich, sondern um meine nerdigen Haustiere. Da die euch jedoch schlecht selbst schreiben können, übernehme ich das anderen Stelle. Meine Katze (ChiChi) ist beim Zocken fast immer dabei. Sie genießt es dann, dass sie lange in Ruhe auf meinem Schoß liegen darf. Nur blöd, wenn man *Mario Kart* spielt, und die Emotionen überkochen … Zudem hat sie einen festen Platz in meinem Instagram-Account „LegendOfGermany_collection" als Nerdkatze, wo sie für Neuzugänge posiert. Durch Instagram habe ich auch die Erfahrung gemacht, dass die Videospielgemeinde sehr tierfreundlich ist. Da gibt es sehr viele Gaming-bezogene Accounts mit Haustieren. Ein weiterer Bewohner bei uns ist ein Streifenhörnchen (Tingle), das auch sehr neugierig ist und es entstehen auch mit ihm viele tolle Fotos. Vor Kurzen sind noch zwei Ziegensittiche (Naruto und Hinata) bei uns eingezogen, die auch schon fleißig als Nerdbirds für Fotos posieren. Liebe Grüße, euer

Renke Kuiper

N-ZONE: Hey Renke und vielen lieben Dank für die tollen Schnappschnüsse von ChiChi, Tingle, Naruto und Hinata! Da hast du ja einen richtigen kleinen Zoo bei dir Zuhause, wie schön. Du kannst uns deine Katze ja gerne mal in der Redaktion vorbei schicken, dann darf sie durch das Büro hüpfen und sich beim Artikelschreiben zu uns gesellen. Und unterstützen! :-)

KUNSTWERK

Halli-Hallo liebes N-ZONE-Team,
bald ist es soweit: Das dritte Türchen wurde schon geöffnet, das heißt ein Achtel oder 12,5 Prozent des Adventskalenders lie-

Unsere liebe Leserin Edelgard hat sich wieder bei uns gemeldet, wie so oft mit einem Kunstwerk aus ihrer Feder. Diesmal wurde es ein *Shantae*-Kirby!

gen bereits hinter uns. Nun gut, Schluss mit der Rechnerei! Zum Ende und der schönsten Zeit des Jahres schicke ich euch noch einmal eine Zeichnung. Der Kirby ist der lieben Sandy gewidmet, denn da er eine *Shantae*-Perücke auf dem Kopf trägt, ist ihr Lieblingscharakter mit einer ihrer liebsten Spielereihen verknüpft. Kurzerhand habe ich daraus eine Weihnachtskarte gezeichnet und hoffe, euch gefällt sie. Sandy sieht sie voraussichtlich in der N-ZONE das erste Mal. :-) Ich wünschte euch und euren Familien eine schöne Weihnachtszeit, erholsame Feiertage und einen guten Rutsch ins neue Jahr! Ihr werdet auf jeden Fall wieder von mir hören und wenn alles gut geht, dann sogar mit neuer Zeichenausrüstung, denn Geburtstag und Weihnachten sind ja bald. :-P In diesem Sinne: alles Gute und bis nächstes Jahr, ganz liebe Grüße von eurer Stammzeichnerin,

Edelgard <3

N-ZONE: Liebste Edelgard, wie bei jeder deiner Einsendungen bedanken wir uns herzlichst bei dir und verneigen uns ehrfürchtig vor deinem künstlerischen Können. Wie immer sind wir beeindruckt! Wir freuen uns schon sehr darauf, auch 2019 regelmäßig von dir zu hören und neue Zeichnungen bewundern zu dürfen. Mittlerweile sind die Feiertage zwar schon vorüber, wir hoffen jedoch, dass du eine schöne Zeit verbracht hast und voller Elan ins neue Jahr starten konntest. Leider erreichte uns deine Mail ganz knapp nach der Heftabgabe der vorherigen N-ZONE-Ausgabe 01/2019, sodass es für das Dezember-Heft nicht mehr ganz gereicht hat. *Shantae*-Kirby hat sich aber natürlich auch im Januar seinen Platz bei den Leserbriefen redlich verdient, siehe oben. ;-D

PODCAST

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion!
Seit meiner Kindheit bin ich großer Nintendo-Fan (genau genommen seit dem SNES) und seit einigen Jahren auch regelmäßiger N-ZONE-Leser. Neben dem eigentlichen Inhalt finde ich auch die Community-Seiten, wo Fan-Projekte und Konsolen-Mods vorgestellt werden, immer ziemlich super. Da mich Retro-Gaming schon eine ganze Weile interessiert, habe ich vor einigen Wochen einen Podcast zu dem Thema gestartet. Das Projekt heißt pixelpommes.de und ist unter ebendieser URL zu finden. Ich komme leider nur sehr schwer an Zuhörer, denn man gelangt nur ziemlich schwer an die richtige Zielgruppe. Daher wollte ich einfach mal fragen, ob ihr den Podcast nicht auf den Community-Seiten – wo schon einige Male auch Fan-Projekte vorgestellt wurden – erwähnen könnt! Ich habe in letzter Zeit einige Nintendo-Inhalte veröffentlicht (das ganze Advents-Special berichtet nur von Nintendo-Konsolen und coolen Mods dafür), sodass durchaus ein Interesse bei den N-ZONE-Lesern bestehen könnte. :-) Eventuell könnte ich auch für mich hilfreiches Feedback bekommen, was ich noch verbessern könnte. Der Podcast ist komplett von mir privat erstellt, die Aufnahme findet im Wohnzimmer statt, daher wäre etwas Input von Dritten sehr hilfreich! Liebe Grüße und eine schöne Restwoche!

Karsten K.

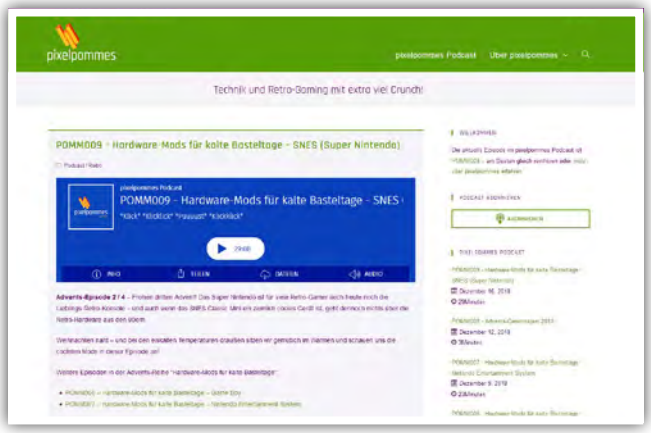
N-ZONE: Hallo Karsten! Deinem Wunsch wollen wir hiermit gerne nachkommen, indem wir deinen Leserbrief in den Community-Seiten abdrucken. Lukas und Johannes veröffentlichen ja seit August des letzten Jahres nun auch schon ihren Nintendo-Podcast und haben daher bereits einige Erfahrung mit diesem Medium sammeln können. Schön, dass du dich auch dem Podcasting verschrieben hast, Karsten. Wir hoffen, dass einige N-ZONE-Leser mal bei dir reinhören und dir vielleicht sogar das von dir ersehnte Feedback geben. Viel Erfolg weiterhin mit deinem Projekt!

GAMING-KUNST

Hallo N-ZONE!
Ja, ich bin leidenschaftliche Zeichnerin, auch wenn manche mich früher für kindisch gehalten haben, aber ich habe schon immer gern gezeichnet und tue es eben auch heute noch. Ich habe eine Seite bei der englischsprachigen Community Deviantart, wo ich Zeichnungen (von Rayman und auch von anderen Charakteren, die ich aus Spielen und TV kenne) hochlade und einstelle. Hier ist der Link dazu: deviantart.com/ray-bibi. Es dürfen auch gerne Bilder von dort im N-ZONE-Magazin eingestellt werden. Mein Okay ist da! Vor allem wollte ich nach wie vor sagen, dass mir die N-ZONE besonders gut gefällt, vor allem Neuigkeiten über Rayman wären nicht schlecht. Ich kenne ihn seit dem Spiel *Rayman Advance* und seitdem mag ich den knuffigen Franzosen mit der Helikopterfrisur und den fehlenden Gliedmaßen. Am besten wäre ein Abenteuer, wo die Hoodlums und Piraten sich an Rayman rächen wollen. Auf der Seite von Herrn Franke kann man auch immer wieder neue Infos bekommen: rayman-fanpage.de/fanpage.html. Und selbst dort gibt man die Hoffnung nicht auf, dass die Entwickler von *Rayman* doch noch einen vierten Teil machen… So, genug geredet, ich weiß, ich schreibe ziemlich viel, wenn ich Ideen habe. :-P Ich wünsche auch frohe Festtage und Grüße aus Viernheim,

Bianca B.

N-ZONE: Hi Bianca! Nachdem du schon bei Kathas Komic-Wettbewerb teilgenommen (und gewonnen) hast, freuen wir uns sehr, wieder von dir zu hören. Gerne nehmen wir dein Angebot wahr und drucken einige deiner Kunstwerke ab, die du auf



Unser Leser Karsten veröffentlicht unter pixelpommes.de regelmäßig neue Podcasts zu Gaming-Themen, unter anderem auch speziell zur Nintendo-Thematik.

Bianca zeichnet für ihr Leben gerne und stellt viele ihrer Kunstwerke bei einer Online-Community ein. Damit hat sie schon bei Kathas Komic-Wettbewerb gewonnen und sich einen weiteren Platz hier bei den Leserbriefen verdient. Toll! :-)

Deviantart eingestellt hast. Zum Thema *Rayman*: Besonders Johannes geht es da sehr ähnlich wie dir, denn er hatte vor allem mit den ersten beiden *Rayman*-Spielen enorm viel Spaß und würde sich riesig über einen neuen Titel der Serie freuen. Ein *Rayman 4* in der Art von *Rayman 2: The Great Escape* wäre ein absolutes Highlight für ihn. Was sind deine konkreten Wünsche für ein neues *Rayman*-Game? :-D

GAMESCOM

Hallo Johannes,

an der zeitigen Mail merkst du, dass diesmal die N-ZONE wieder bereits am Samstag im Briefkasten war. Ich hab nämlich mal deinen Rat befolgt und die Post zusammengestaucht. Mal hoffen, dass es so bleibt! Aber nun zum Eigentlichen: Auf der Leserseite schreibt Markus über seine Erfahrungen auf der letztjährigen Gamescom. Auch ich war, wie fast jedes Jahr (das Jahr als Nintendo geschwänzt hat, war auch ich nicht da), auf der Messe. Auch für mich war der Rucksack vom Computec-Stand eine große Hilfe, konnte ich so noch Einiges in der Merchandise-Halle einsacken. Leider schien aber der Rest der Goodie-Bag nicht so ganz zu passen. Vieles war für PC-Spieler (ich habe selbst nur einen Mac) und wurde von mir an Freunde und Bekannte verteilt. Warum gibt es nichts mehr für Nintendo-Fans? Ich kann mich an Zeiten erinnern, da war da sogar mal ein DS-Spiel drin, Hammer! Auch fand ich es schade, dass es keinen Lesertreff mehr gibt. Das hätte dieses Jahr zwar ohnehin nicht mehr in meinen Zeitplan gepasst, vermisst hab ich es aber dennoch. Kleine Randbemerkung noch zu Nintendo: Die hatten zwar an ihrem Stand ein Poster von *Daemon X Machina* verteilt, hatten aber am Gummiband zum Zusammenrollen gespart. So musste ich das Poster fast die ganze Zeit in der Hand halten, da es sich sonst aufgerollt hätte. Erst viel später konnte ich mir einen Beutel organisieren, in den es gut reinpasste; hat aber einige Zeit gekostet. *Starlink: Battle for Atlas* hab ich auch probegespielt. Ich war aber schon nach 30 Minuten dran. Vielleicht war Markus am Stand von Ubisoft, da war mehr Andrang. Auch mich hat der Titel nicht aus den Socken gehauen. Zumal es am Indie-Stand etwas Vergleichbares (*Everspace*) ohne Plastikgedöns gab. Anstellzeit hier: fünf Minuten. ;-) Überhaupt hätte ich mir als Thema des Monats mehr eine Diskussion über Smart-Toys generell gewünscht. Meiner Meinung nach ist da einfach die Luft raus. Daher denke ich, dass es da Ubisoft mit *Starlink* wie Activision mit *Guitar Hero live* gehen wird; manchmal ist es einfach zu viel. Liebe Grüße,

Andreas

JOHANNES: Grüß dich, Andreas! Schön zu hören, dass die N-ZONE mittlerweile wieder zeitig bei dir im Briefkasten liegt. Wenn es da zu Problemen kommt, liegt es erfahrungsgemäß meist am Zusteller, so wie bei dir auch. Ebenfalls schön, dass dir unser Rucksack auf der Gamescom hilfreich war, das freut uns natürlich. Was den Inhalt der Goodie-Bag angeht, kann ich dir leider nicht viel sagen, denn damit haben wir hier in der Redaktion eigentlich gar nichts zu tun. Aber wenn du damit noch Freunden und Bekannten eine Freude machen konntest, dann haben die Goodies ihren Zweck ja im Grunde erfüllt, oder? :-)

BRETTSPIELE

Liebes N-ZONE-Team,

schwer begeistert habe ich gelesen, dass ihr euch in der Rubrik „The Other Castle" vermehrt Brettspielen widmen möchtet. Als Brettspieler finde ich toll, dass ihr neben Nintendo ein weiteres meiner Hobbies thematisiert. Ich bin Mitglied einer lokalen Spielegruppe (die hat sogar einen Namen: „Wir sind leicht ans Brett zu kriegen") und wir spielen sehr regelmäßig. Falls ihr Tipps aus der Szene braucht, dann könnt ihr mich gerne fragen. Ich habe schon mehr Brettspiele gespielt, als ich zählen kann. Mir würden auch auf

Anhieb ein paar Spiele einfallen, die gut in eure Rubrik passen. Viele Grüße aus Freiburg,

Daniel K.

N-ZONE: Hallo lieber Daniel und vielen Dank für deine nette Mail. Es freut uns, dass du dich freust; unsere Leser glücklich zu machen ist uns immer wieder eine große Freude. Da die Rubrik „The Other Castle“ vom lieben Ben stammt, wende dich mit deinem Angebot doch am besten gleich an ihn selbst. Seine E-Mail-Adresse findest du beim Retrorätseln auf Seite 59.

N64-SPIELE

Lieber Johannes,
ich schreibe dir heute bezüglich deiner Kolumne zu N64-Spielen für die Switch vor einigen Ausgaben. Neben den genannten Spielen nenne ich dir die Spiele, die mich sofort in N64-Nostalgie versetzen und welche ich mir wünschen würde: *Wave Race 64*, *Pilotwings 64*, *F-Zero X*, *Bomberman 64*, *Star Wars – Shadow of the Empire* und *Turok (2)*. Außerdem toll wären: *1080 Snowboarding*, *Xtreme G2*, *Micro Machines 64*, *Excitebike 64* und *Shadow Man 64*. Da gibt es noch mehr, aber mir fallen gerade nicht mehr ein … vielleicht *WWF*-Spiele? Letzten Endes würden Games wie *Holy Magic Century* oder Gurken wie *Superman 64* drauf landen. Bis dann, nicht unterkriegen lassen und viel Spaß bei allem! ;-)

Marc

JOHANNES: Hi Marc! Vielen Dank für deine Reaktion auf meine Kolumne. An dieser Stelle möchte ich einmal kurz für alle Leser anmerken, dass ihr auf Kolumnen bezogene Leserbriefe sehr gerne immer auch einige Ausgaben später schicken dürft, meist sind die Themen ja nicht ganz so kurzlebig und auch ein paar Monate später noch immer sehr interessant. Zurück zu dir, Marc: Du zählst da ja so einige Titel auf, die nicht ganz in die allererste Liga (*Super Mario 64*, *Ocarina of Time*, *Banjo-Kazooie* und Co.) fallen, aber sicherlich auch ihre Daseinsberechtigung haben. Insofern stehst du mit deinen Wunschtiteln sicher nicht allein da. Wir dürfen weiter gespannt sein, ob Nintendo in Zukunft irgendwann auch weitere Retro-Plattformen in seinen Switch-Bezahldienst aufnimmt. Die Hoffnung besteht natürlich jederzeit.

Diesen von Yoshi inspirierten Traumfänger hat unsere treue Leserin Kira Raito gebastelt, abgelichtet und uns zugeschickt. Wir danken dir für deine Mühen!

E-SPORT

Tagchen zusammen!
Ich schreibe mal wieder eine kleine E-Mail, diesmal zum Thema E-Sport und Nintendo bezüglich eurer hochinteressanten Reportage in der N-ZONE-Ausgabe 09/18: Meine Idee wäre nämlich, dass Nintendo Turniere online mit Preisgeldern veranstaltet und zwar, indem Nintendo zum Beispiel von jedem Spieler fünf Euro für die Teilnahme an einer *Pokémon*- oder *Super Smash Bros.*-Weltmeisterschaft veranschlagt. Wenn dann weltweit, konservativ geschätzt, eine Million Spieler mitmachen, käme schon ein Preisgeld von fünf Millionen Euro für die besten Spieler zusammen und für Nintendo damit weitere glänzende Werbung! Das schrieb ich bereits letztes Jahr direkt an Nintendo selbst und bekam die Antwort, dass, wenn jemand sowas privat veranstalten will, Nintendo dagegen juristisch vorgehen würde. Dabei meinte ich ja, dass Nintendo das machen soll, ähnlich wie aktuell bei Nintendo Switch Online! Was haltet Ihr davon? Euer treuer Leser,

Lukas

Dieses Triforce-Kunstwerk stammt von Anabell Kaiser.

N-ZONE: Lieber Lukas, grüß dich und herzlichen Dank für deinen interessanten Beitrag. Deine Idee klingt erstmal nicht schlecht, ist aber natürlich ganz zentral vom Rechteinhaber der Spiele abhängig; das hast du bei der Antwort von Nintendo auf deine Anfrage ja schon selbst erlebt. Auch, wenn es in dieser Hinsicht aktuell eher düster aussieht, kann sich das in Zukunft aber natürlich auch ändern. Momentan wird ja gesamtgesellschaftlich sehr viel über das Thema E-Sport geredet und diskutiert, offensichtlich dringt das Thema gerade in die Köpfe vieler Leute ein. Insofern bleibt es spannend zu beobachten, was sich da noch so tut. Vielleicht wird es in Zukunft auch solche Turniere wie in deiner Vorstellung geben!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

SWITCH 2019 – DIE ZWEITE SOFTWARE-WELLE?

Gar nicht mehr lange, dann hat die Switch auch schon wieder zwei Jahre auf dem Buckel und die meisten großen Nintendo-Serien haben ein Zuhause darauf gefunden. Aber was kommt danach?

LUKAS: Nun, Viktor, jetzt haben wir schon wieder ein Jahr geschafft! Noch spannender finde ich aber, dass es im März bereits zwei Jahre sind, dass die Nintendo Switch am Markt ist. Und was Spiele angeht, ließ sich Nintendo bisher nicht lumpen: *The Legend of Zelda*, *Super Mario*, *Mario Kart*, *Smash Bros.*; fast alle großen Namen sind hier oder zumindest, wie *Metroid*, *Animal Crossing* und *Luigi's Mansion*, am absehbaren Horizont. Da frage ich mich natürlich – wie geht es jetzt weiter? Klar, theoretisch könnte Nintendo noch eher selten gesehene Reihen wie *F-Zero* oder *Kid Icarus* fortsetzen. Kann schon passieren, die großen Geldbringer sind aber eben Mario, Link und Konsorten. Darum meine Frage: Denkst du, dass nun langsam die nächste, also quasi die zweite Welle an Switch-Spielen auf uns zukommt? Sehen wir 2019 und 2020 Fortsetzungen zu Spielen wie *Super Mario Odyssey*, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Super Mario Kart* oder geht Nintendo wieder mal eine völlig andere Route?

VIKTOR: Über Nintendos bisherige Spieleveröffentlichungen für Switch kann man sich auf jeden Fall nicht beschweren, denn wie du schon sagst, sind alle großen Reihen entweder bereits vertreten oder werden das schon bald sein. Persönlich würde ich mir wünschen, dass Nintendo seiner zweiten Spieleriege nun etwas Aufmerksamkeit zukommen lässt. Vor allem würde ich mich sehr über ein neues *Advance Wars* freuen und auch ein neues *Mario Strikers* ist meiner Meinung nach überfällig. Tatsächlich glaube ich aber, dass Nintendo auf eine Mischung aus allen drei von dir dargelegten Optionen setzen wird. Ein neues *Zelda* – sei es nun in 2D oder 3D – halte ich für sehr wahrscheinlich in den nächsten zwei Jahren. Und wo bleibt mehr *Mario Maker*? *New Super Mario Bros. U Deluxe* ist immer noch richtig spaßig, aber eben auch nicht mehr so frisch. Wie die Ankündigung von *Marvel Ultimate Alliance 3* zeigt, bleibt Nintendo weiterhin seinem noch relativ jungen Kurs treu, interessante Kooperationen mit Entwicklerstudios und Rechteinhabern einzugehen – daher erwarte ich mir auch auf dieser Front weitere spannende Titel. Wie siehst du das und welche Spieleankündigungen würden dein Herz höherschlagen lassen, Lukas?

LUKAS: Du hast natürlich Recht, dass es noch einige Reihen respektive Ableger gibt, mit denen man das Switch-Portfolio noch eine ganze Weile füllen kann, ohne eine richtige Fortsetzung umsetzen zu müssen; sogar mit einigen Hochkarätern drunter, siehe *Advance Wars*. In Sachen Kooperationen wird es zudem bestimmt spannende, derzeit noch unangekündigte Projekte geben. Vor allem aber blicke ich der nächsten Generation der größten Marken entgegen. Gar nicht mal unbedingt, weil ich ungeduldig wäre, sondern einfach, weil ich total gespannt bin, was Nintendo jetzt mit ihnen macht. *Breath of the Wild* etwa war genial. Ein Open-World-*Zelda* mit den Anpassungen, die sich die meisten Fans wünschen – etwa vollwertige Dungeons und eine kohärentere Story –, und Nintendo-typisch der einen oder anderen unerwarteten Idee könnte auf ein bereits grandioses Konzept noch mal eins draufsetzen. *Super Mario Odyssey 2* mit zusammenhängender Oberwelt und abwechslungsreicheren Sammelaufgaben? Nehm ich sofort! Zudem können die Teams bei dieser angenommenen zweiten Welle aus mehreren Jahren Switch-Erfahrung profitieren und grafisch wahrscheinlich deutlich mehr leisten, als wir uns aktuell noch vorstellen können.

VIKTOR: Allein beim Gedanken an einen Nachfolger zu *Zelda: Breath of the Wild* mit besseren Dungeons läuft mir schon das Wasser im Mund zusammen. Ich hoffe jedoch, dass Nintendo nicht nur seine bekannten Marken weiterführt, sondern ähnlich zu *Splatoon* und *ARMS* weitere Versuche startet, völlig neue Spieleideen umzusetzen und so im Bestfall weitere hochkarätige Serien ins Leben zu rufen. So gerne ich die üblichen Verdächtigen immer wieder spiele, so schätze ich eben auch neue Erfahrungen sehr.

Tolle Prämien im Shop!

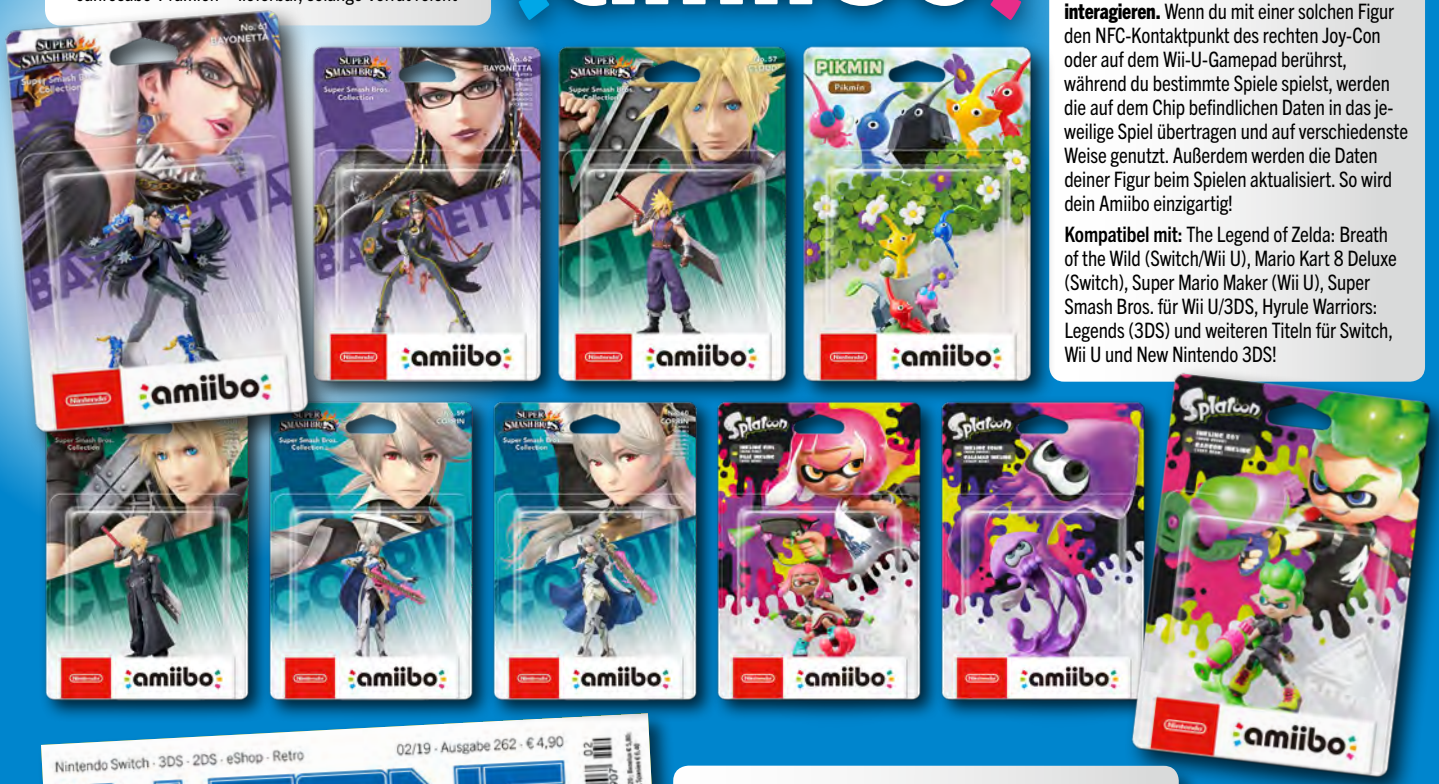
NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!



ABO? DESWEGEN:

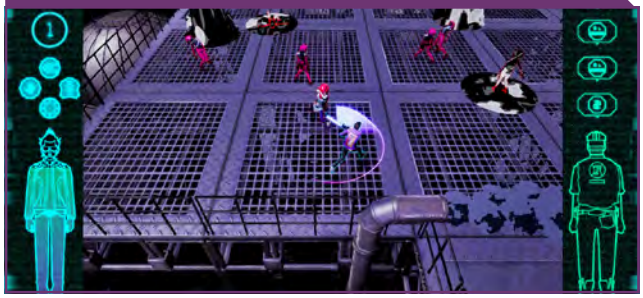
- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

AUSGABE 03/2019
ab 20.02.19 am Kiosk

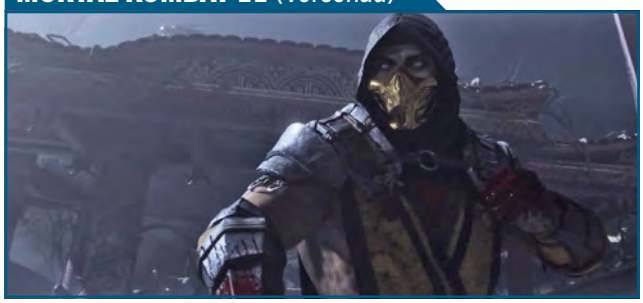
Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

TRAVIS STRIKES AGAIN: NO MORE HEROES (Test)



Wir stürzen uns mit Travis Touchdown in die Action und verraten euch, wie gelungen die Mischung aus verschiedenen Indie-Parodien auf der Switch ist.

MORTAL KOMBAT 11 (Vorschau)



Schon seit über zehn Jahren ist kein *Mortal Kombat* mehr in Deutschland für eine Nintendo-Konsole erschienen. Im April wird sich das ändern, wenn Teil 11 kommt.

MARIO & LUIGI … (Test)

…*Abenteuer Bowser + Bowser Jr.s Reise* – puh, was für ein klobiger Titel. Doch das Spiel dazu dürfte fein werden.

POKÉMON: LET'S GO! (Service)

In der kommenden Ausgabe schließen wir unsere Komplettlösung zu *Pokémon: Let's Go!* mit dem dritten Teil ab.

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe" ins Suchfeld ein!

Google Play

iTunes Store

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

CMG
Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Christian Müller

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe David Benke, Marco Cabibbo, Laureen Eggmann, Ebru Cebeci, Benjamin Kegel, Katharina Pache, Cosima Staneker

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Sonja Falk

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

www.n-zone.de

SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann, David Turkadze
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 32 vom 01.01.2019

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play · Available on kindle fire

Ein Angebot der CMG Computec Media Group

Distant Worlds

music from

FINAL FANTASY®

AUFGEFÜHRT VOM BOHEMIAN SYMPHONY ORCHESTRA PRAGUE & BOHEMIAN CHOIR PRAGUE

DIRIGIERT VON ARNIE ROTH

14.02.2019	15.02.2019	16.02.2019
HAMBURG	BERLIN	DÜSSELDORF
BARCLAYCARD ARENA	TEMPODROM	MITSUBISHI ELECTRIC HALLE

RBK ENTERTAINMENT

CMG Computec Media Group

piranha

TICKETS UNTER: ADticket

© 2009, 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA